服装设计与制板系列

附带教学光盘

Photoshop 服装设计实用教程





马仲岭　主编































人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



热读推荐



免费下载



免费下载



免费下载



免费下载

资讯最新动态 http://1874243008.qzone.qq.com

新浪微博: http://weibo.com/718967828

网盘赚钱注册: http://www.ctdisk.com/linker/1375933

关注资源共享请加QQ群: 240967602



免费下载



免费下载



免费下载



免费下载



免费下载



免费下载



免费下载



免费下载

图书在版编目（CIP）数据

Photoshop服装设计实用教程 / 马仲岭主编. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2010.4
（服装设计与制板系列）
ISBN 978-7-115-22065-3

Ⅰ. ①P… Ⅱ. ①马… Ⅲ. ①服装－计算机辅助设计－图形软件，Photoshop－教材 Ⅳ. ①TS941.26

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第002378号

内 容 提 要

本书是一部以通用平面设计软件 Photoshop CS3 为平台，以电脑操作为特色，研究探讨服装设计的专业教程，也是教育部十一五规划重点项目，岭南服饰文化研究成果。通过对本书的学习，读者能够利用 Photoshop CS3 软件绘制各种服装图案、服装款式图、服装设计效果图等。

本书共分 7 章，分别介绍了 Photoshop CS3 的基础知识、服装色彩设计、服装图案、服装部件和局部设计、单件服装的设计与表现、时装画基本技法、时装画的电脑表现技法等内容。

本书可以作为各类服装院校和服装职业培训班的教材，也可以作为服装专业人员的技术参考书。

服装设计与制板系列

Photoshop 服装设计实用教程

◆ 主　　编　马仲岭
责任编辑　李永涛

◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编　100061　　电子函件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
中国铁道出版社印刷厂印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
印张：21
字数：500 千字　　2010 年 4 月第 1 版
印数：1－3 500 册　　2010 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-22065-3

定价：42.00 元（附光盘）

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

前　言

本书是数字化服装设计专业教材，本书的出版是一种创新和尝试。自 2004 年以来，我们已经在人民邮电出版社先后出版了关于 CorelDRAW、富怡等服装 CAD 专著和教材近 20 部，许多高等院校、中等职业学校和培训机构也都将其作为数字化服装设计专业教材。在此期间，许多读者提出了许多宝贵意见和中肯的建议，衷心感谢所有关注本书和数字化服装设计教育的朋友。根据使用情况和读者的意见，我们又编写了此书，进一步丰富了服装设计数字化的内容。

数字化服装设计师是为了区别传统意义上的服装设计师而暂且使用的名称。服装设计师就是通过市场调查，依据服装流行趋势，利用现有材料和工艺，或创造新的材料和工艺，设计出能够体现某种风格、表现某种思想、传达某种文化的服装样式的服装设计人员。其中，这些服装样式需要通过某种方式加以表达，如口头表达、文字表达、绘画表达等，通用的表达方式是绘画表达。传统的绘画表达是手工绘画，目前这种方式还是主要的表达方式之一。这就是传统意义上的服装设计师。而数字化服装设计师就是利用现代计算机技术手段进行设计的服装设计人员。

利用手工绘画方式进行服装设计的形式有很多种，能够充分体现设计师的个人风格，但是其对设计师的绘画基础要求较高，对作品的修改存在较大困难，对服装系列化设计需要很多时间，很难提高工作效率。利用计算机技术手段进行服装设计能够有效地克服上述弊端，大幅度提高工作效率，同时也为一般爱好服装设计的人员进行服装设计开辟了一条捷径，他们能够避开复杂的人体绘画程序，利用现有的人体图片，或其他现有的数字化人体图形直接进行服装设计，尤其进行服装色彩系列设计、服装材料系列设计、服装款式系列设计等时，更是得心应手。编写本书的主要目的就是为了使绘画基础薄弱的服装设计人员能够顺利地进行服装设计，并提高服装设计师的工作效率。

数字化服装设计可以使用专业服装设计软件进行服装设计，也可以使用非专业软件进行计算机辅助服装设计。目前用于服装设计的非专业软件主要有 AutoCAD、Photoshop 和 CorelDRAW 等，其中，Photoshop 属于通用软件，获得容易，用户众多，是进行服装设计的理想软件，因此本书选用 Photoshop 软件作为服装设计的软件平台。

本书共 7 章，各章内容简要介绍如下。

第 1 章介绍了 Photoshop CS3 的界面、菜单栏、属性栏、工具箱、活动面板、文件格式、打印和输出等内容，目的是使初学者对该软件有一个全面、系统的了解，在以后的学习操作中能够顺利地找到需要使用的工具。

第 2 章介绍了服装色彩设计方面的内容，包括色光原理、色彩的三要素、色彩对比、色彩心理、服装色彩设计的原则与方法和服装色彩搭配技巧，着重介绍了服装色彩设计，服装配色的理论、方法和技巧。

第 3 章介绍了服装图案设计方面的内容，包括图案的形式美法则、图案结构、图案的变化形式、服装图案的设计原则与方法等，着重介绍了利用计算机进行图案设计的使用方法和技巧。

第 4 章介绍了服装部件和局部的设计方法，包括领子、袖子、门襟、口袋、腰头等的设计与表现，着重介绍了利用计算机设计服装局部款式的方法和步骤，使读者既能够了解其理论，也能够掌握其方法。

第 5 章介绍了单件服装的设计与表现，包括服装的形式美法则，服装的廓型，上衣、裤子和裙子的设计与表现，并着重介绍了常用服装款式的数字化绘制方法。

第 6 章介绍了时装画的基本技法，包括人体比例、人体姿态、人体各部分的绘制要求和方法，常用服饰配件和服装材料效果的绘制方法等。

第 7 章介绍了时装画的表现技法，包括均线表现法、黑白灰表现法、色彩平涂表现法、色彩明暗表现法、色彩对比表现法、色彩点缀表现法、色彩调和表现法、材料填充表现法、裘皮大衣效果图的绘制、皮革服装效果图的绘制等，并介绍了各种表现技法的具体绘制方法。

本书由马仲岭、李越琼、周伯军、林志福、梁伟平、叶秀云共同编著。由于作者水平有限，经验不足，书中错误在所难免，衷心希望服装专业教师、设计人员、同行、专家和广大读者批评指正，以便进一步完善和提高，共同为服装设计事业作贡献。感谢为本书出版给予指导和帮助，以及提出意见的所有专家、学者、同事和学生。作者的邮箱是 mzl1221@163.com，欢迎来信交流。

作者

2009 年 12 月

于广东佛山科学技术学院

目　录

第 1 章　Photoshop CS3 简介 …… 1

1.1　Photoshop CS3 的界面 …… 1
1.2　菜单栏 …… 4
1.3　属性栏 …… 5
1.4　工具箱 …… 5
1.5　浮动面板 …… 12
1.6　文件格式 …… 14
1.7　打印和输出 …… 15
1.8　基本概念 …… 17

第 2 章　服装色彩设计 …… 23

2.1　色光原理 …… 23
2.2　色彩的三要素 …… 23
2.2.1　色相 …… 24
2.2.2　明度 …… 28
2.2.3　纯度 …… 31
2.3　色彩对比 …… 33
2.3.1　色相对比 …… 33
2.3.2　明度对比 …… 36
2.3.3　纯度对比 …… 45
2.4　色彩心理 …… 49
2.4.1　色彩的心理功能 …… 49
2.4.2　色彩的象征性 …… 50
2.4.3　色彩的心理感受 …… 51
2.4.4　色彩的通感 …… 52
2.5　服装色彩设计的原则与方法 …… 56
2.5.1　服装色彩设计的原则 …… 56
2.5.2　服装的配色与调和 …… 56
2.5.3　服装画的配色原理 …… 62
2.6　服装色彩的搭配技巧 …… 67

第 3 章　服装图案 …… 76

3.1　图案概论 …… 76
3.2　图案的形式美法则 …… 76
3.2.1　对称与均衡 …… 76
3.2.2　对比与调和 …… 79
3.2.3　条理与反复 …… 81
3.2.4　节奏与韵律 …… 83
3.2.5　比例与尺度 …… 84
3.3　图案结构 …… 87
3.3.1　单独纹样 …… 87
3.3.2　适合纹样 …… 88
3.3.3　连续纹样 …… 92
3.4　图案的变化形式 …… 96
3.5　服装图案的设计原则与方法 …… 100

第 4 章　服装部件和局部设计 …… 103

4.1　领子的设计与表现 …… 103
4.1.1　领子的分类和设计要点 …… 103
4.1.2　领口领的设计与表现 …… 104
4.1.3　立领的设计与表现 …… 108
4.1.4　贴身领的设计与表现 …… 113
4.1.5　驳领的设计与表现 …… 116
4.1.6　蝴蝶结领的设计与表现 …… 119
4.1.7　悬垂领的设计与表现 …… 122
4.1.8　针织罗纹领的设计与表现 …… 124

4.1.9 连身领的设计与表现…… 126
4.2 袖子的设计与表现 …… 128
4.2.1 袖子的设计要点…… 129
4.2.2 袖口袖的设计与表现…… 129
4.2.3 连袖的设计与表现…… 132
4.2.4 平装袖的设计与表现…… 134
4.2.5 插肩袖的设计与表现…… 138
4.2.6 圆装袖的设计与表现…… 142
4.3 门襟的设计与表现 …… 147
4.3.1 门襟的设计要点…… 147
4.3.2 单排扣叠门襟的设计与表现…… 147
4.3.3 中式布纽扣对襟的设计与表现…… 149
4.3.4 拉链门襟的设计与表现…… 152
4.3.5 带袢门襟的设计与表现…… 154
4.3.6 明门襟的设计与表现…… 156
4.3.7 暗门襟的设计与表现…… 158
4.3.8 斜门襟的设计与表现…… 161
4.4 口袋的设计与表现 …… 163
4.4.1 口袋的设计要点…… 163
4.4.2 贴袋的设计与表现…… 163
4.4.3 挖袋的设计与表现…… 165
4.4.4 插袋的设计与表现…… 168
4.5 腰头的设计与表现 …… 171
4.5.1 腰头的设计要点…… 171
4.5.2 西裤腰头的设计与表现… 171
4.5.3 绳带抽缩腰头的设计与表现…… 173

第 5 章 单件服装的设计与表现 …… 177

5.1 服装的形式美法则 …… 177
5.2 服装的廓型 …… 180
5.2.1 廓型的种类…… 180
5.2.2 廓型的设计要点…… 182
5.3 上衣的设计与表现 …… 183
5.3.1 衬衣的设计与表现…… 184
5.3.2 西装的设计与表现…… 186
5.3.3 夹克的设计与表现…… 189
5.3.4 猎装上衣的设计与表现…… 192
5.3.5 中式上衣的设计与表现…… 195
5.3.6 牛仔上衣的设计与表现…… 199
5.3.7 旗袍的设计与表现…… 202
5.3.8 大衣的设计与表现…… 205
5.4 裤子的设计与表现…… 208
5.4.1 西裤的设计与表现…… 209
5.4.2 牛仔裤的设计与表现…… 212
5.4.3 休闲裤的设计与表现…… 214
5.4.4 短裤的设计与表现…… 217
5.4.5 裙裤的设计与表现…… 219
5.5 裙子的设计与表现…… 221
5.5.1 西式裙的设计与表现…… 221
5.5.2 鱼尾裙的设计与表现…… 223
5.5.3 伞裙的设计与表现…… 226
5.5.4 多节裙的设计与表现…… 228
5.5.5 多片裙的设计与表现…… 230
5.5.6 连衣裙的设计与表现…… 232

第 6 章 时装画基本技法 …… 235

6.1 时装画简述…… 235
6.2 时装画的人体比例…… 236
6.3 时装画的人体姿态…… 239
6.4 头部的比例与画法…… 244
6.5 手和脚的画法…… 248
6.6 时装画的画法…… 253
6.6.1 时装画的整体画法…… 253
6.6.2 时装画的省略画法…… 253
6.6.3 发型的画法…… 255
6.6.4 饰物的画法…… 256
6.7 常用服饰配件的绘制…… 264
6.7.1 纽扣的绘制…… 264

6.7.2 项链的绘制 …… 266
6.7.3 拉链的绘制 …… 267
6.8 常用服装材料效果的绘制 …… 269
6.8.1 普通斜纹面料效果的绘制 …… 269
6.8.2 牛仔布面料效果的绘制 …… 271
6.8.3 毛绒面料效果的绘制 …… 274
6.8.4 麻布面料效果的绘制 …… 275
6.8.5 格子面料效果的绘制 …… 278
6.8.6 裘皮效果的绘制 …… 281
6.8.7 毛线编织效果的绘制 …… 287

第 7 章 时装画的电脑表现技法 …… 291
7.1 数字化勾线表现法 …… 291
7.2 黑白灰表现法 …… 295
7.3 色彩平涂表现法 …… 298
7.4 色彩明暗表现法 …… 301
7.5 色彩对比表现法 …… 306
7.6 色彩点缀表现法 …… 309
7.7 色彩调和表现法 …… 313
7.8 材料填充表现法 …… 316
7.9 裘皮大衣效果图的绘制 …… 321
7.10 皮革服装效果图的绘制 …… 325

第 1 章

Photoshop CS3 简介

Photoshop 是目前使用最广泛的平面设计软件之一，具有界面友好、操作视图化、成本低廉、通用性高等特点。使用该软件能够完成艺术设计领域的大部分设计任务，同样也可以完成服装设计的任务，因此，许多服装设计师都将该软件作为数字化服装设计的软件平台。

Photoshop 的功能十分强大，数字化服装设计只用到其中的部分功能，本书将以 Photoshop CS3 版本进行介绍。

本章只是对数字化服装设计经常涉及的软件界面、菜单栏、属性栏、工具箱、调板等进行简单的介绍，具体的使用方法将在后面的章节中介绍。这里只要求读者通过本章的学习，能够对 Photoshop CS3 有一个基本了解，并通过练习能够熟练地找到需要的命令和工具。



1.1 Photoshop CS3 的界面

在 Windows 操作平台上，按说明安装 Photoshop CS3。安装过程完成后，通过单击【开始】→【程序】→【Adobe Photoshop CS3】，即可打开 Photoshop CS3 应用程序（见图 1-1）。

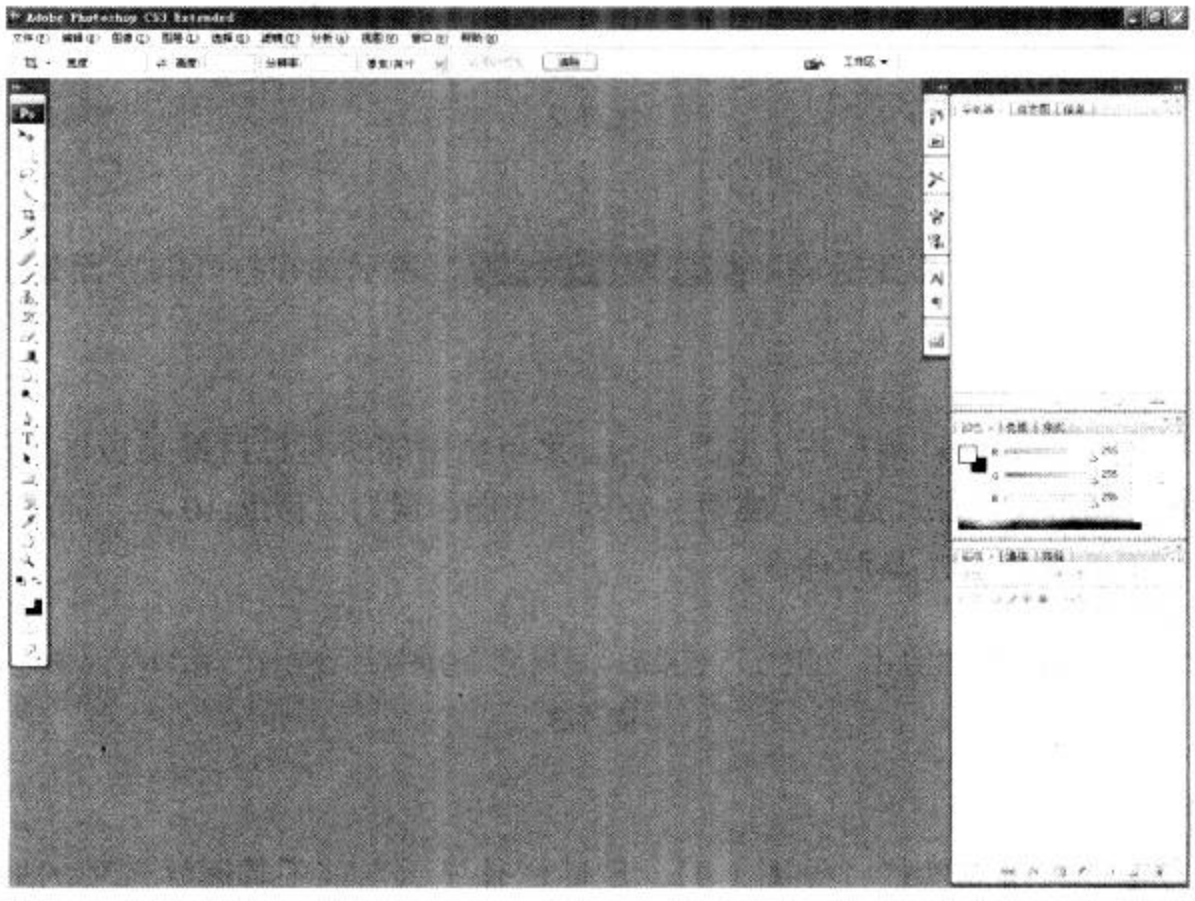


图 1-1

QQ空间书籍更新动态http://1874243008.qzone.qq.com

Photoshop CS3 的界面在默认状态下包括标题栏、菜单栏、属性栏、面板收放按钮、各种面板、工具箱和工作区 7 种常用项目（见图 1-2），下面分别介绍。

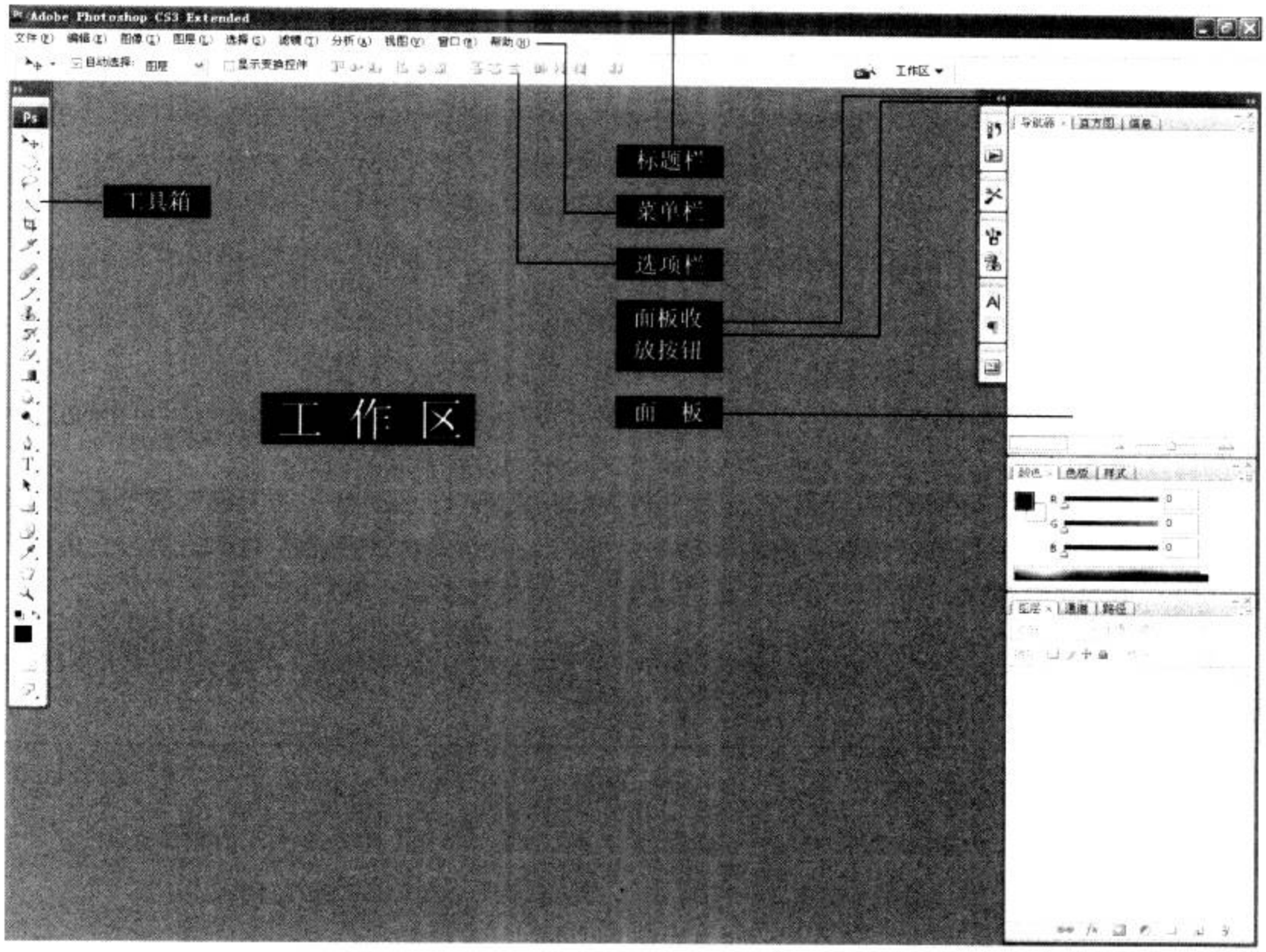


图 1-2

一、标题栏

图 1-2 所示最上方的标志是标题栏 Adobe Photoshop CS3，表示现在打开的界面是 Photoshop CS3 应用程序。

二、菜单栏

图 1-2 所示上方第 2 行是菜单栏（见图 1-3）。菜单栏中的所有栏目都是可以展开的下拉菜单，包括文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、分析、视图、窗口、帮助 10 项。通过展开下拉菜单，可以找到绘图需要的大部分工具和命令。

文件(F)　编辑(E)　图像(I)　图层(L)　选择(S)　滤镜(T)　分析(A)　视图(V)　窗口(W)　帮助(H)

图 1-3

三、属性栏

图 1-2 上方第 3 行是属性栏（见图 1-4）。属性栏是显示当前工具属性选项的地方，根据当前使用工具的不同而显示不同的内容，图中为使用选择工具时显示的选项内容。

QQ空间书籍更新动态http://1874243008.qzone.qq.com



图 1-4

四、面板收放按钮

图 1-2 右边面板上方两个具有方向指示的按钮为面板收放按钮（见图 1-5）。通过该按钮可以将面板收起或展开，收起时只显示各种面板的标题，这样可以扩大工作区域。展开时可显示面板的更多操作功能。



图 1-5

五、各种面板

图 1-2 所示右侧为面板区域。Photoshop CS3 提供了丰富的面板，绝大部分制作都可使用面板协助进行。面板可以单独打开或关闭，也可拖曳到窗口中的其他地方。图 1-6 所示为 Photoshop CS3 的默认面板布置。

六、工具箱

图 1-2 左侧竖向摆放的项目是工具箱。顾名思义，工具箱是存放各种常用工具的地方。单击工具图标可选择相应的工具。工具箱默认出现在主窗口的左侧，见图 1-7 所示。将鼠标指针停放在工具图标上会显示当前工具的提示信息，其中包含工具的名称和键盘快捷键。在一些工具图标的右下方有黑色小三角按钮，表示在该工具下还隐藏着其他工具。在工具图标上按住鼠标左键并停留几秒即可展开该组的其他工具。

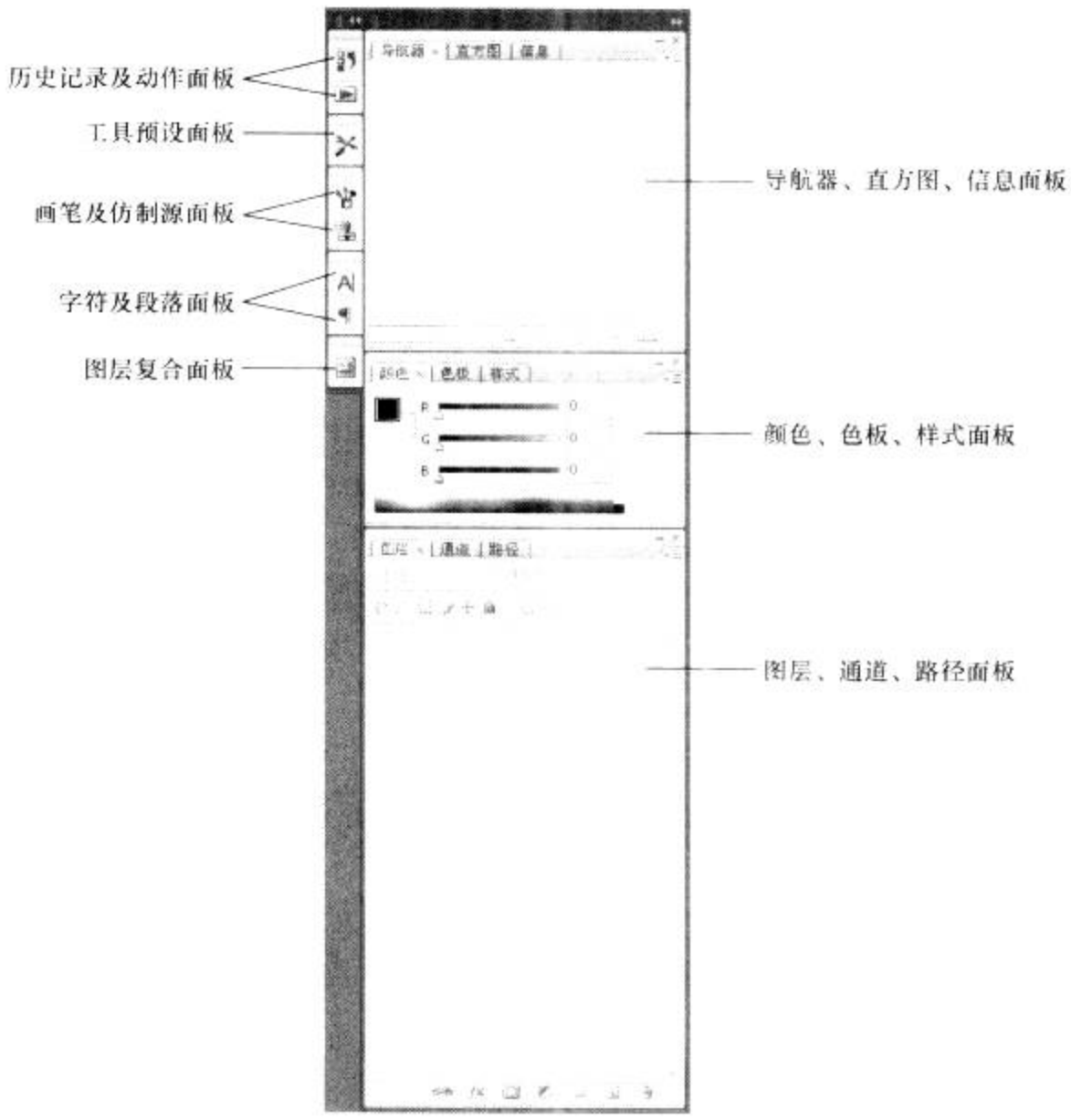


图 1-6



图 1-7

七、工作区

图 1-2 所示中程序界面中间的灰色区域是工作区。新建或打开的图像会以单独窗口的形式显示在工作区内，可以对每个图像窗口进行最大化和最小化等操作。

每个图像窗口下方都有单独的状态栏，显示该图像文件的大小及显示比例，其中显示比例可以直接修改（见图 1-8）。

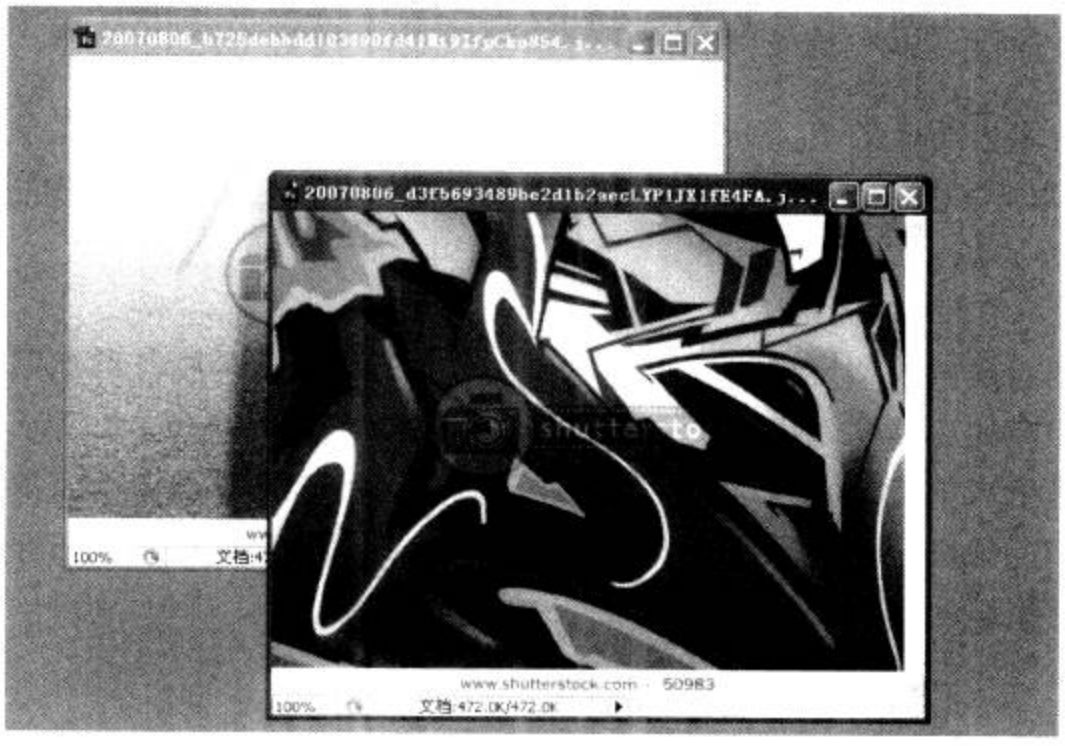


图 1-8

1.2 菜单栏

Photoshop CS3 应用程序界面上方第 2 行是菜单栏（见图 1-3）。

菜单栏包括 10 项可以展开的下拉菜单，它们分别是文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、分析、视图、窗口和帮助。每项菜单展开后会看到很多命令及次级子命令。设计制作离不开这些命令的熟练运用。下面简单介绍每项菜单的主要作用。

1.【文件】：包括文件的新建、打开、存储、导入、导出、打印等基本操作。

2.【编辑】：包括后退、前进等状态控制命令及剪贴板操作命令，填充、变换、定义图案及图形命令，各种工作界面及快捷键的设置。

3.【图像】：包括各种图像模式及大小、色彩的调整命令。

4.【图层】：包括图层操作的所有命令，较为复杂，需要在实践中逐步掌握。

5.【选择】：包括选区编辑的所有命令。

6.【滤镜】：包括所有内置滤镜的操作，此外大部分外置滤镜亦是放置于此菜单下。滤镜是 Photoshop 最强大的“武器”之一，恰当地使用滤镜可以模拟各种自然效果甚至制作各种奇特的效果。

7.【分析】：包括坐标、距离、数量、角度测量等命令。

8.【视图】：包括视图的缩放、对齐、标尺、参考线等操作。

9.【窗口】：包括工作区各项目的隐藏、显示的命令及自定义工作区的相关命令。

10.【帮助】：主要包括 Photoshop 相关的版权及法律信息。另外，其中内置的 Photoshop 教程也是新手学习的好工具。

1.3 属性栏

属性栏位于菜单栏下方，当使用不同的工具时，属性栏的选项会根据当前工具的不同而变化，其主要作用为提供当前工具详细设定以适应不同的绘图情况。

1.4 工具箱

工具箱中包含了大部分在 Photoshop 制作中最常使用的工具。因此，熟练掌握工具箱中每一个工具的用法及效果是高效设计制作的基础。工具箱中各工具的名称见图 1-9。

图标右下方带有黑色标记的图标，表示本工具下还包含其他工具。移动鼠标指针到图标上，按住鼠标右键不放，会打开一个工具条，显示更多的工具（见图 1-10）。

在这些工具中，有些是很少使用或使用不到的，因此这里着重介绍服装设计中经常使用的工具。下面我们按照工具箱的顺序进行介绍。



图 1-9

一、移动工具

移动工具是一个基本工具，用于移动画布中的图形对象。在 Photoshop 中，大部分操作需要先选择操作对象。大部分工具的应用效果只对当前选中的对象有效。

注意：

移动工具能够选择路径对象。

二、矩形选框工具

将鼠标指针移到此按钮上，按住鼠标左键稍长时间，将弹出其他工具，其中包括：矩形选框工具、椭圆选框工具、单行选框工具、单列选框工具等 4 种。其中使用较多的工具是矩形选框工具和椭圆选框工具（见图 1-11）。

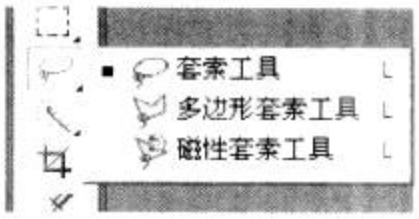


图 1-10

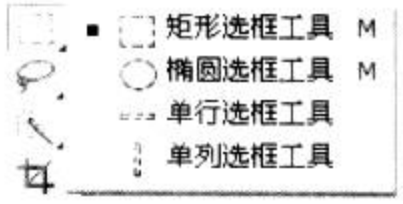


图 1-11

1．矩形选框工具：该工具是制作 Photoshop 选区的最基本工具。利用该工具可以在画布上作出任意比例的矩形选区。此外还可以通过设置进行选区的添加、减除、交叉等以制作更为复杂的选区。

2．椭圆选框工具：该工具与矩形选框工具的使用方法相同。按住 Shift 键在画布中拖曳鼠标可以制作圆选区，松开 Shift 键则可以制作椭圆形选区。

3．单行选框工具：选择该工具并在画布上单击可以选中该处的单行像素。

4．单列选框工具：选择该工具并在画布上单击可以选中该处的单列像素。

三、套索工具

该类工具包括套索工具、多边形套索工具和磁性套索工具（见图 1-12）。套索也是制作选区常用的工具。与选框工具相比，套索类工具使用更为灵活，适合制作不规则形状的选区。

1．套索工具：选择该工具后按住鼠标在画布中拖曳可制作出相应的选区，对于开口部分，Photoshop 会自动将其闭合。

2．多边形套索工具：选择该工具并在画布中不同位置单击可以制作出各种形状的多边形选区。

3．磁性套索工具：该工具会自动分析图像边界并吸附到边界上，在抠取图像与背景色差明显且边界较为清晰的图像时比较适用，还可在属性栏中设置色彩容差等参数以适应不同的操作对象。

四、快速选择工具

该类工具包括快速选择工具和魔棒工具（见图 1-13）。



图 1-12

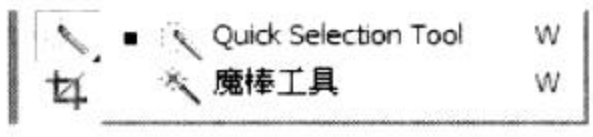


图 1-13

1．魔棒工具：使用魔棒工具可以简便地选取图像中颜色相似的色块。可以在属性栏中设置不同的色彩容差和“连续”属性以适应不同的图像要求。

2．快速选择工具：该工具是 Photoshop CS3 中新增的功能，实际为魔棒工具的升级版。不同之处在于，快速选择工具可以设置笔刷的大小并在画面中拖动鼠标，可以更快地选取颜色相似的区域。

五、切片工具

该类工具包括切片工具和切片选择工具两种。使用这两个工具可以方便地把一幅图像分割成若干小块并分别存储。一般在网页制作中使用较多（见图 1-14）。

六、污点修复画笔工具

该类工具包括污点修复画笔工具、修复画笔工具、修补工具和红眼工具 4 种（见图 1-15）。

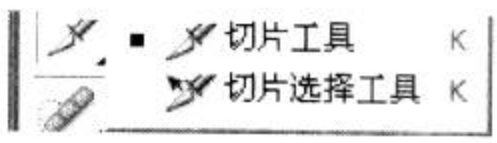


图 1-14



图 1-15

1．污点修复画笔工具：该工具比较适合修复图像中较小的污点或瑕疵。该工具的使用方法较为简单，选择该工具，设置好画笔大小，然后在污点处涂抹即可。

2．修复画笔工具：其原理与污点修复画笔工具相同，区别在于修复画笔工具需要预先设置取样点，再进行图像修复。设置取样点的方法为按住键盘上的 Alt 键，然后单击适当的地方。

3．修补工具：与前两个工具的原理相同，使用方法为，选择该工具后在图像中拖曳鼠标选中需要修复的地方，保持修补工具处于选择状态，再把选区拖曳至目标区域。可实时观看修补效果。

4．红眼工具：专门用于修复相片中出现的人物红眼。该工具的使用方法较为简单，选择该工具后再框选图像中的红眼区域即可。可以设置变暗量及变暗的范围。

七、画笔工具

该类工具包括画笔工具、铅笔工具和颜色替换工具等 3 种（见图 1-16）。

1．画笔工具：画笔是 Photoshop 中拥有丰富功能的工具。可以应用不同的笔刷，还可以使用自定义笔刷、设置图像的叠加模式等。使用方法为，选择该工具后在属性栏中设置好前景色、笔刷类型和大小、图像叠加模式、不透明度和流量后在画布中相应地方按住鼠标左键拖曳即可。此外，还可以同时按 Shift 键画出直线。

2．铅笔工具：使用方法和画笔工具类似，适合描绘较硬的线条。

3．颜色替换工具：利用该工具可以快速替换图像中某些区域的颜色。在属性栏中可设置笔刷、模式、取样、限制和容差等参数，设置好后按住鼠标左键在图像中的相应区域拖曳即可。

八、仿制图章工具

该类工具包括仿制图章工具和图案图章工具两种（见图 1-17）。



图 1-16

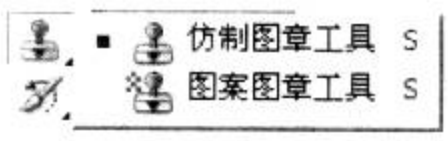


图 1-17

1．仿制图章工具：仿制图章工具是图像修补中常用的工具。工作原理为，图像中其他地方取样然后复制至目标区域。它和修复工具的区别在于，修复工具可以智能识别和连接纹理，仿制图章工具只是复制取样区域。该工具的使用方法为，选择工具后在属性栏中设置好笔刷、模式、不透明度等参数，按住 Alt 键在图像中单击取样，然后在需要修补的区域中拖曳鼠标即可。

2．图案图章工具：使用该工具可以选择已有的图案或自定义图案在画布中绘画。选择该工具后可以在属性中选择相应的图案。

九、橡皮擦工具

该类工具包括了橡皮擦工具、背景橡皮擦工具和魔术橡皮擦工具（见图 1-18）。

1．橡皮擦工具：选择该工具并设置好笔刷后在图像中按住并拖曳鼠标可以把图像中的相应部分擦除。

2．背景橡皮擦工具：和颜色替换工具使用方法相同，可以快速把某一种颜色区域擦除。

3．魔术橡皮擦工具：和魔棒工具的使用方法相同，可以擦除某一颜色区域，可在属性栏中设置取样颜色的容差。

十、渐变工具

该类工具包括渐变工具和油漆桶工具（见图 1-19）。

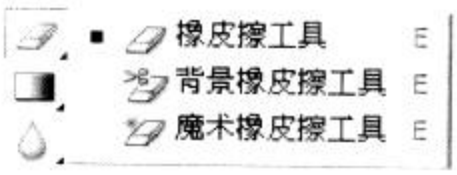


图 1-18



图 1-19

1．渐变工具：该工具是 Photoshop 中最常用的工具之一，该工具可以制作出两种颜色以上逐渐过渡的效果。选择该工具后在属性栏中单击左边的渐变图标可打开【渐变编辑器】对话框（见图 1-20）。

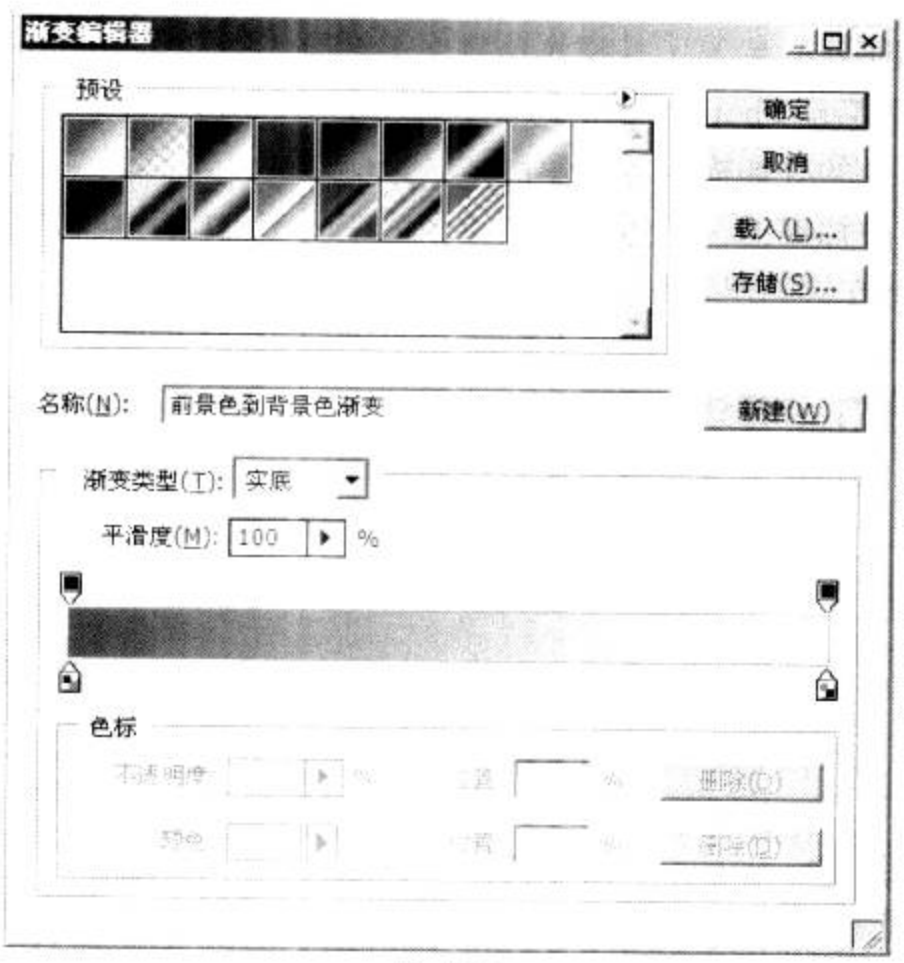


图 1-20

对话框左上角为系统预设的渐变模式，可直接点选使用。中下部有一长条的渐变色带，显示为当前的渐变样式。色带上方为透明度游标，下方为色彩游标。点选相应游标后可以在下方设置该游标的参数。单击色带上、下方空白位置可添加游标，按住游标往外拖曳可删除选中的游标。

此外选择正确的渐变方式也很重要。Photoshop CS3 中共有 5 种渐变方式，可在属性栏中选择（见图 1-21），分别为线性渐变、径向渐变、角度渐变、对称渐变和菱形渐变。

2．油漆桶工具：利用该工具可以对选区进行颜色或图案的填充操作。填充颜色时需先设置好想要的前景色，填充图案则先要在属性栏中设置第一个选项为图案。

十一、模糊工具

该类工具包括模糊工具、锐化工具和涂抹工具 3 种（见图 1-22）。



图 1-21

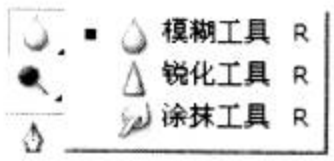


图 1-22

1．模糊工具：利用该工具可以降低像素间的差别，制作出模糊自然过渡的效果。

2．锐化工具：与模糊工具相反，该工具可以增大像素间的反差，制作出锐化的效果。

3．涂抹工具：可以使像素沿某一方向融合，制作出具有方向的模糊效果。选择该工具后设定好强度与模式，在图像中直接拖曳鼠标涂抹即可。

十二、减淡工具

该类工具包括减淡工具、加深工具和海绵工具 3 种（见图 1-23）。

1．减淡工具：使用该工具可以增加图像中相应地方色彩的明度，使之发亮发白。可以设置范围和曝光度。

2．加深工具：与减淡工具效果相反，使用方法与减淡工具一致，即设置好参数后按住鼠标在图像中拖曳即可。

3．海绵工具：该工具可以更改图像中某一区域色彩的饱和度。在属性栏中可设置模式和流量。去色模式为降低饱和度，加色模式为增加饱和度。

十三、钢笔工具

钢笔类工具是 Photoshop CS3 中重要的绘制工具，是服装设计中必用的工具，因此读者需熟练掌握钢笔工具的各种用法。钢笔类工具包括钢笔工具、自由钢笔工具、添加锚点工具、删除锚点工具和转换点工具等 5 种（见图 1-24）。

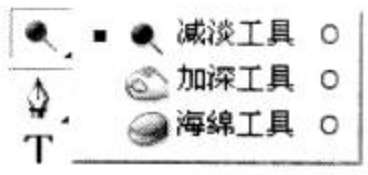


图 1-23

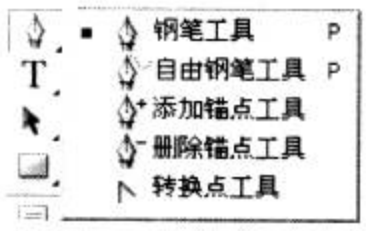


图 1-24

钢笔工具：钢笔工具是 Photoshop CS3 中绘制图形的主要工具，下面详细介绍它的设置及一些常用的绘图方法。单击该工具后即可在属性栏中设置相关参数（见图 1-25）。



图 1-25

十四、路径选择工具

该类工具包括路径选择工具和直接选择工具两种（见图 1-26）。

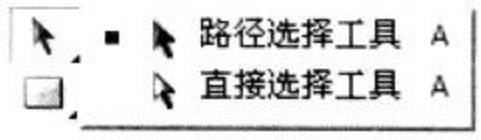


图 1-26

这两种工具是 Photoshop CS3 中选择矢量元素的专门工具。路径选择工具 用于选择整个路径，直接选择工具 用于选择路径锚点。

下面以绘制一片树叶为例介绍钢笔类工具及路径选择类工具的用法。此范例最终结果为绘制一片树叶的矢量轮廓。

第一步：打开 Photoshop CS3，单击文件→新建命令，打开【新建】对话框。设置文件的宽度为 800 像素，高度为 600 像素，分辨率为 72 像素/英寸，背景内容为白色（见图 1-27）。



图 1-27

第二步：选择钢笔工具，在属性栏第一项中按下“形状图层”并单击属性栏最后的颜色项，设置颜色为绿色（见图 1-28）。

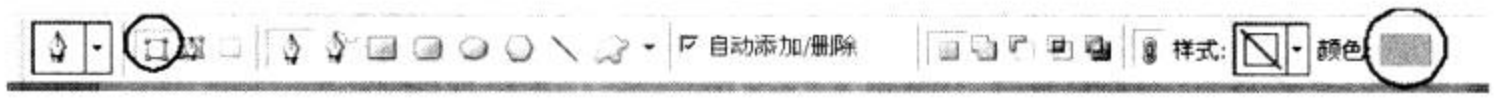


图 1-28

第三步：鼠标指针在画布中单击第一点，然后按住并拖曳手柄到适合的位置并松开鼠标，这样便完成了第一点的绘制。依次绘制其余两个点，最后单击起始点使线首尾相接（见图 1-29）。

第四步：这时树叶的形状不是很理想，需要调整锚点的位置和手柄的方向。选择直接选择工具 ，然后单击图形的边界可以看到刚才画的 3 个锚点和每个锚点的手柄。

第五步：使用直接选择工具选择锚点后可以拖动位置进行调节，鼠标指针放在手柄上按住并拖曳可以改变手柄的方向从而改变线条形状。通过这两种方法最后可调节出想要的形状（见图 1-30）。

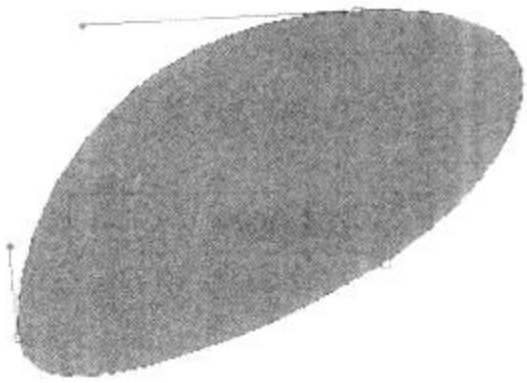


图 1-29

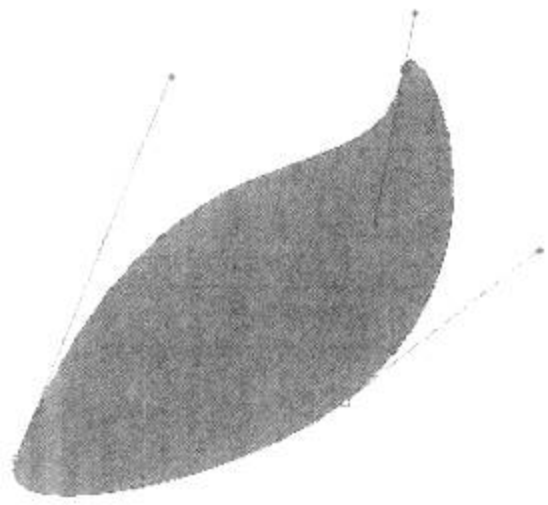


图 1-30

注意：

绘制矢量曲线时有一个基本原则，以尽量少的控制点来绘制想要的形状。如上例中，用 3 个控制点即可达到目的，那么这时尽量不要用 4 个以上，这是因为控制点越少，曲线就会越光滑圆润。

十五、吸管工具

该类工具包括吸管工具、颜色取样器工具、度量工具和 Count Tool（计数工具）4 种（见图 1-31）。



图 1-31

1．吸管工具：选择该工具并在图像点单击可以把前景色变成单击点的颜色。

2．颜色取样器工具：选择该工具并在图像中不同地方单击可建立取样点，在信息面板中即可查看这几个取样点的颜色值。

3．度量工具：选择该工具后在画布中按住并拖曳鼠标可画出一条测量线条，此后在属性栏中可以看到长、宽、高、角度等参数。

4．Count Tool（计数工具）：该工具使用较为简单，用于标记和计算图素的多少。选择后在图中不同地方单击即可在属性栏中查看点的数目。

十六、抓手工具

手形工具：当图像较大以至于窗口无法完全显示时可以使用抓手工具在图像不同部位平移。另外，一个较为简单的使用抓手工具的方法是按住键盘空格键（Space 键）不放并在图中拖曳。

十七、缩放工具

缩放工具：选择该工具后在图像中单击为放大，按住 Alt 键单击则为缩小。另外可以在属性栏中设置实际像素、适合屏幕和打印尺寸 3 种规格。也可单击鼠标右键进行选择。

十八、前、背景色设置工具

此类工具包括默认前、背景色，切换前、背景色，设置前景色和设置背景色 4 个功能（见图 1-32）。

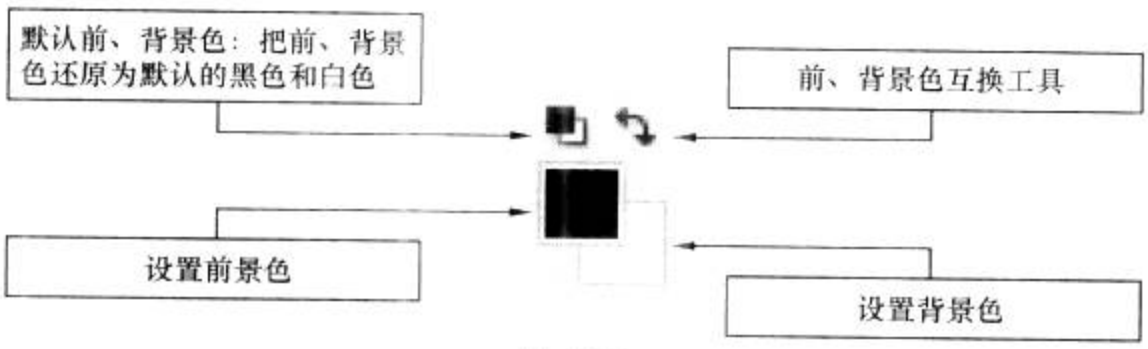


图 1-32

本节内容主要介绍了 Photoshop CS3 工具箱中涉及服装设计方面的各种工具。要求读者通过学习能够在界面上熟练地找到各种工具，并且了解各种工具的基本功能，为以后的学习奠定一定的基础。

1.5 浮动面板

Photoshop CS3 程序界面右侧是各种面板。单击左侧的按键可展开相应的面板，右边已显示出来的各个面板中都有几个标签，单击即可进行切换。下面介绍一些重要面板。

一、历史记录面板

单击面板区域左上角的按钮即可展开历史记录和动作面板。历史记录面板用于记录之前的操作步骤。若制作中出现操作失误则可以在历史记录面板中点选之前的步骤即可返回此状态。Photoshop CS3 默认情况下只保留前 20 步操作记录（见图 1-33）。

二、动作面板

动作面板用于建立、播放及管理动作（见图 1-34）。在 Photoshop CS3 中，“动作”实际上为一段操作命令的记录，建立动作后再进行播放则程序会按照之前的命令一个一个地执行。“动作”在批量处理图片时可以替代一些繁琐的工作。比例建立如下动作：新建文件→新建图层→粘贴，当播放时 Photoshop CS3 会自动执行以上命令。



图 1-33



图 1-34

三、画笔面板

画笔面板用于编辑画笔的形状等参数（见图 1-35）。通过设置不同的参数可以创造多种效果，如毛笔、画笔、水彩等。

四、字符和段落面板

单击面板区域左列第五个按钮即可展开字符和段落面板（见图 1-36）。在该面板中可以对文字进行各种常用的设置。

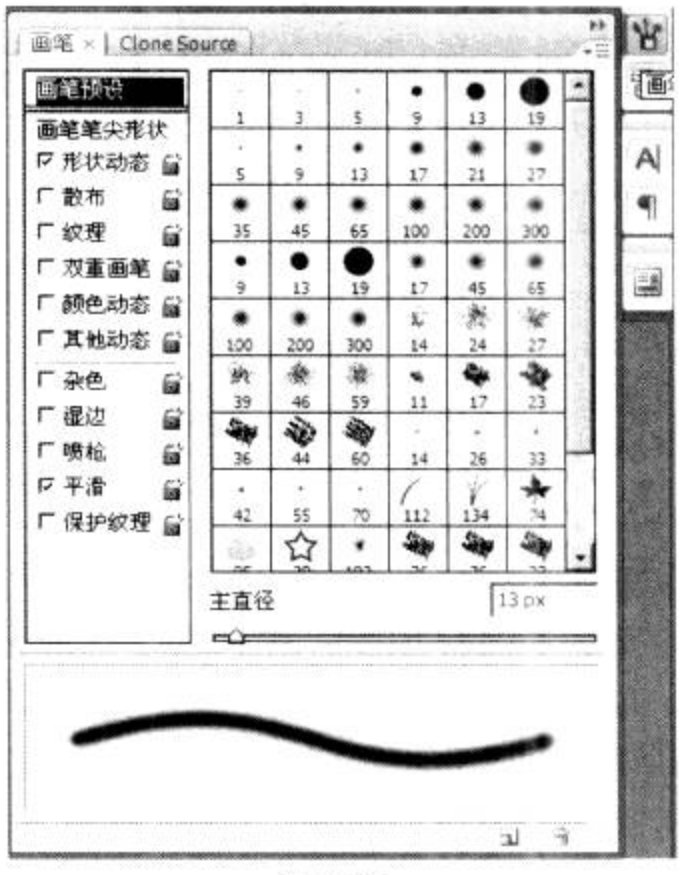


图 1-35

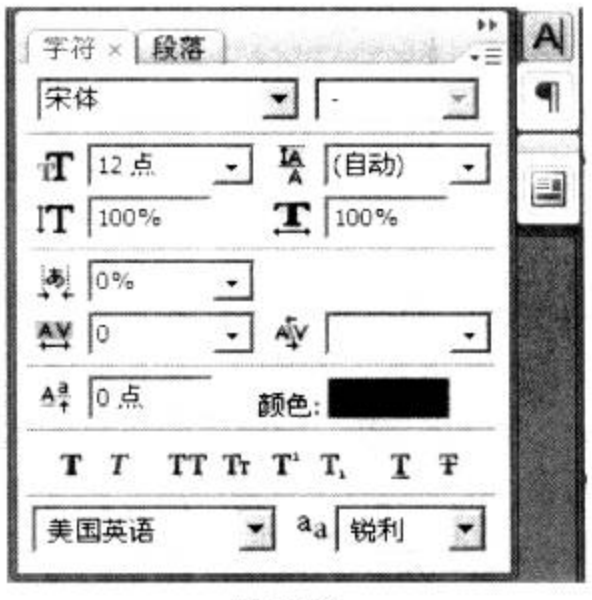


图 1-36

五、导航器面板

导航器面板显示在面板区域右上角，和直方图面板及信息面板放置在一起（见图 1-37）。导航器面板用于切换图像中的不同部位。图 1-37 所示中导航器面板显示了当前图像的缩略图，红框中为当前显示区域，单击缩略图不同部分即可切换显示该区域图像。

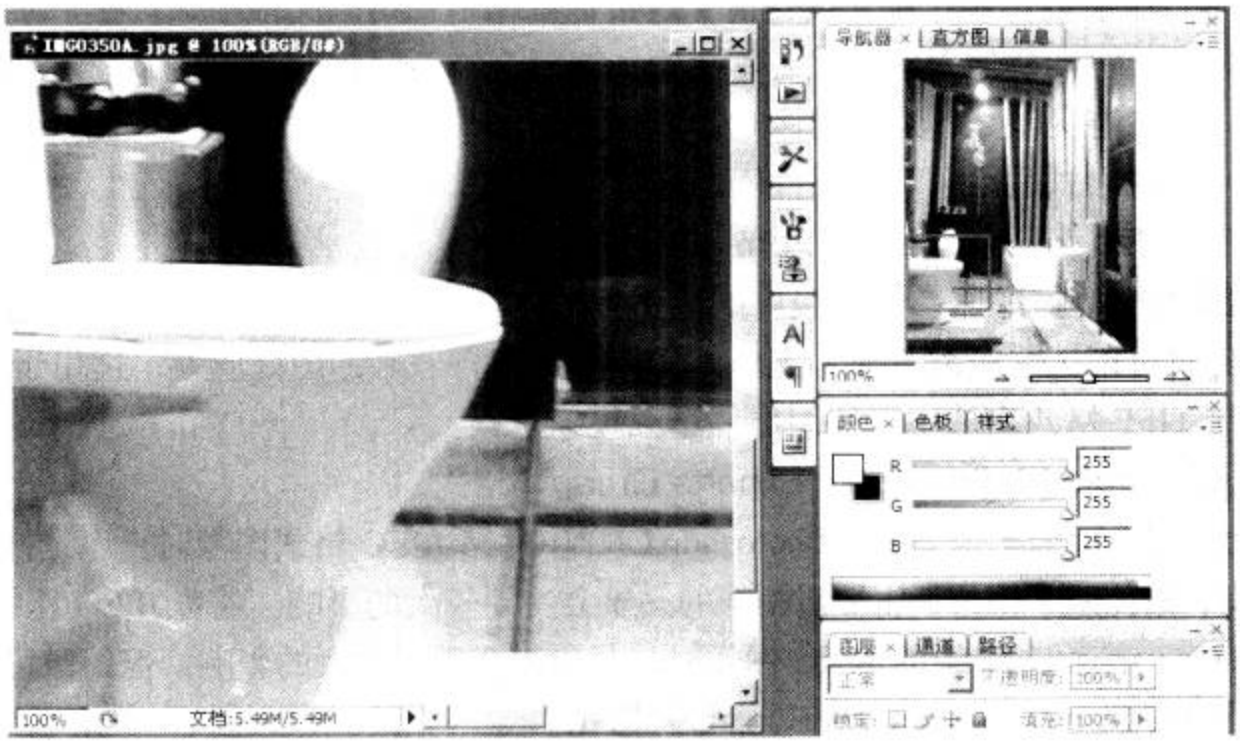


图 1-37

六、图层、通道和路径面板

图层、通道和路径面板放在同一窗口中显示，单击上面的标签即可进入相应面板（见图 1-38）。

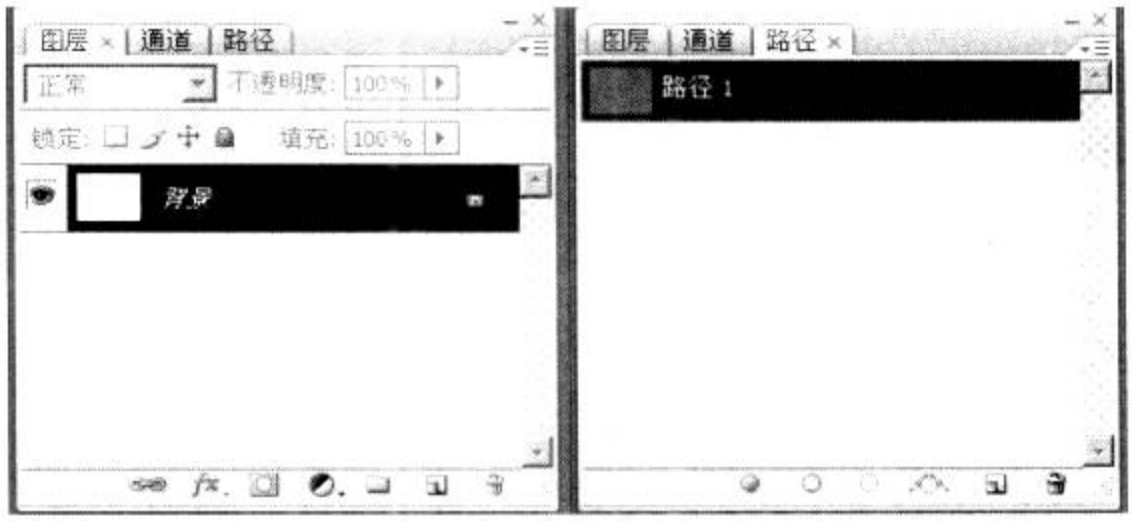


图 1-38

Photoshop CS3 中的图层类似于一页页不同的纸相互叠加。在上方可设置当前图层的不透明度及与下一图层的叠加方式。下部的一排按钮分别为：链接图层、添加图层样式、添加蒙版、创建新的填充或调整图层、新建图层组、新建图层和删除图层。另外，单击图层面板右上角的小三角形按钮可以展开图层命令列表，里面包含了很多常用的图层命令。在菜单栏中的图层菜单包含了图层操作的所有命令。

路径是服装制作中常用的面板。路径与图层相似，但操作较为简单。在路径面板下方可以进行路径的填充、描边、新建路径、删除路径、将路径转换为选区或将选区转换成路径等操作。

图层和路径的应用非常灵活，在本书后面的案例中将逐步深入地学习。

1.6 文件格式

在开始学习服装设计制作前，读者需了解设计制作中常用的文件格式。在平面设计领域中有很多不同的软件，它们所使用的格式各不相同，这就会给不同软件间的交流带来障碍。此外，不同的文件格式也各有优缺点，适用范围也不一样，比如某些格式适用于网页交流，某些格式适用于打印输出，某些格式适用于不同软件间的转换交流等。

一、TIFF（Tagged Image File Format）格式

TIFF 格式具有极好的兼容性和极广的适用范围，常用于在不同制作软件间转换和打印输出。在存储 TIFF 时可以选择压缩方式，无压缩输出可以保持原来的图像质量，适用于交流和打印。此外还可以在 TIFF 格式文件中保留图层以增强可编辑性。

二、JPEG（Join Photographic Experts Group）格式

JPEG 格式图像压缩率很高，在 Photoshop CS3 中存储 JPEG 格式图像时可以选择 0～12 级，分为低、中、高、最佳四个档位。压缩后图像的品质会受到较大的影响。随着 JPEG 压缩技术的改进，在 Photoshop CS3 中存储 12 级的 JPEG 图像时，品质不会受到很大的影响，但图像可编辑性降低。

三、GIF（Graphic Information Format）格式

GIF 模式专用于网络交流和网页制作。它的优点是压缩后图像占用的存储空间极小。此外 GIF

格式还在一个文件中存储多个图像，形成动画。

四、PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 软件专门的存储格式，在 Photoshop CS3 中制作时一般默认存储此格式。PSD 格式图像占用的硬盘空间较大，但文件中保留了图层、通道、颜色模式、自定义颜色等各种信息，为后面重新打开编辑提供了极大的方便。



1.7 打印和输出

Photoshop 提供了极为丰富的打印和输出功能以方便我们把制作好的图像打印出来或转换到其他软件中使用。

一、打印

图像制作完毕后可以方便地进行打印输出。需要注意的是 Photoshop CS3 中打印的选项需要安装打印机后才能选择，否则呈灰色状态。

选择【文件】→【打印】命令，即可打开【打印】对话框（见图 1-39）。在此对话框中可以设置打印机、打印纸及打印尺寸等，设定好后单击右下角的“打印”按钮还可进入打印机选项进行更仔细的设置。若要获得高质量的打印输出，读者需了解 Photoshop CS3 进行色彩管理的相关知识。

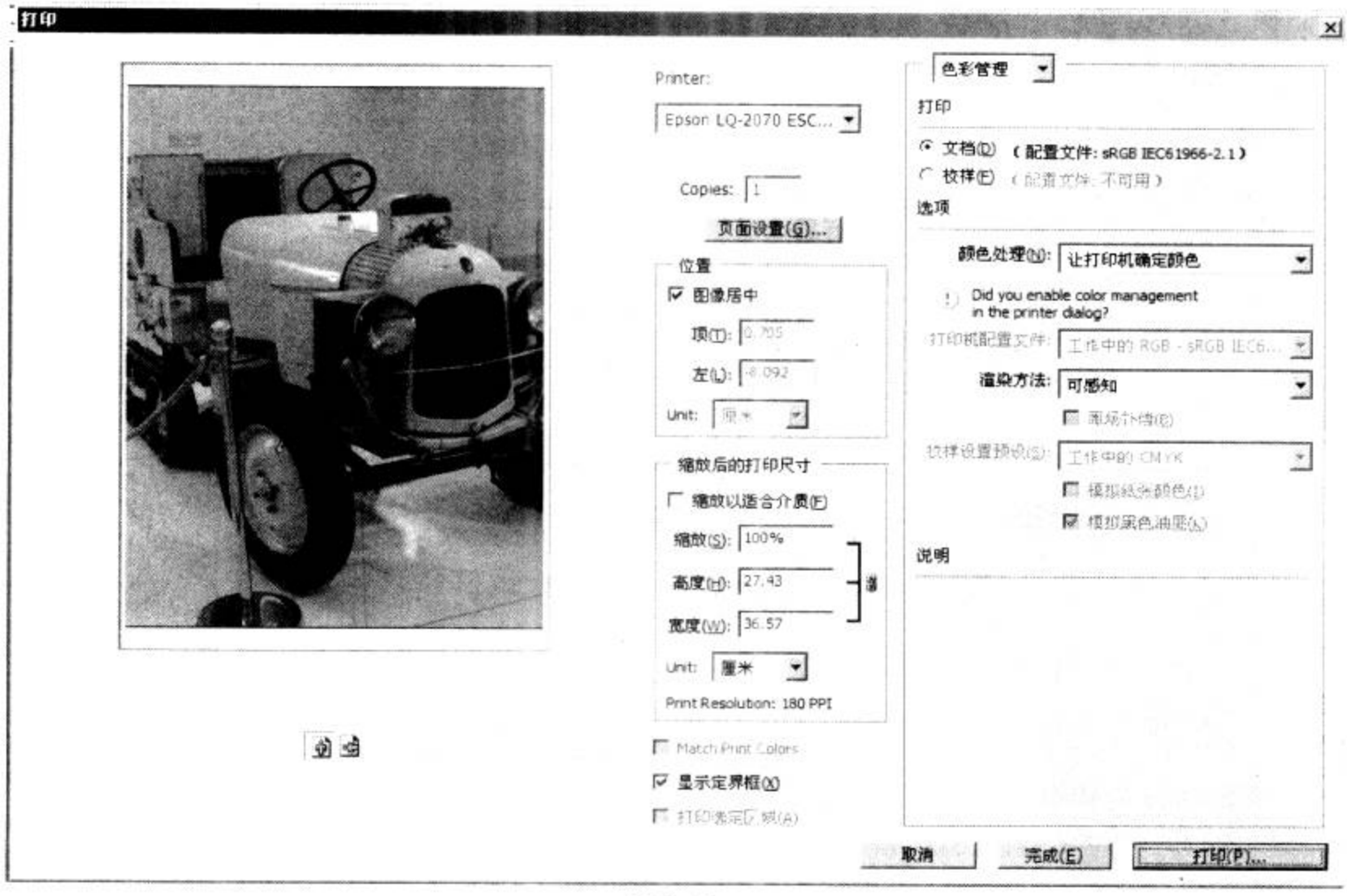


图 1-39

二、输出

Photoshop CS3 可以很方便地把图像转换到其他软件中，为多软件协作制作提供了方便。要存储不同的格式可以选择【文件】→【另存为】命令（见图 1-40）。单击格式栏右边的倒三角形可以展开下拉菜单，其中可以选择想要的格式。

另外，Photoshop CS3 还提供了专门用于输出 Web 图像的命令。选择【文件】→【存储为 Web 所用格式】命令可以打开专门的对话框（见图 1-41），其中可以进行 Web 图像输出的细致设定。

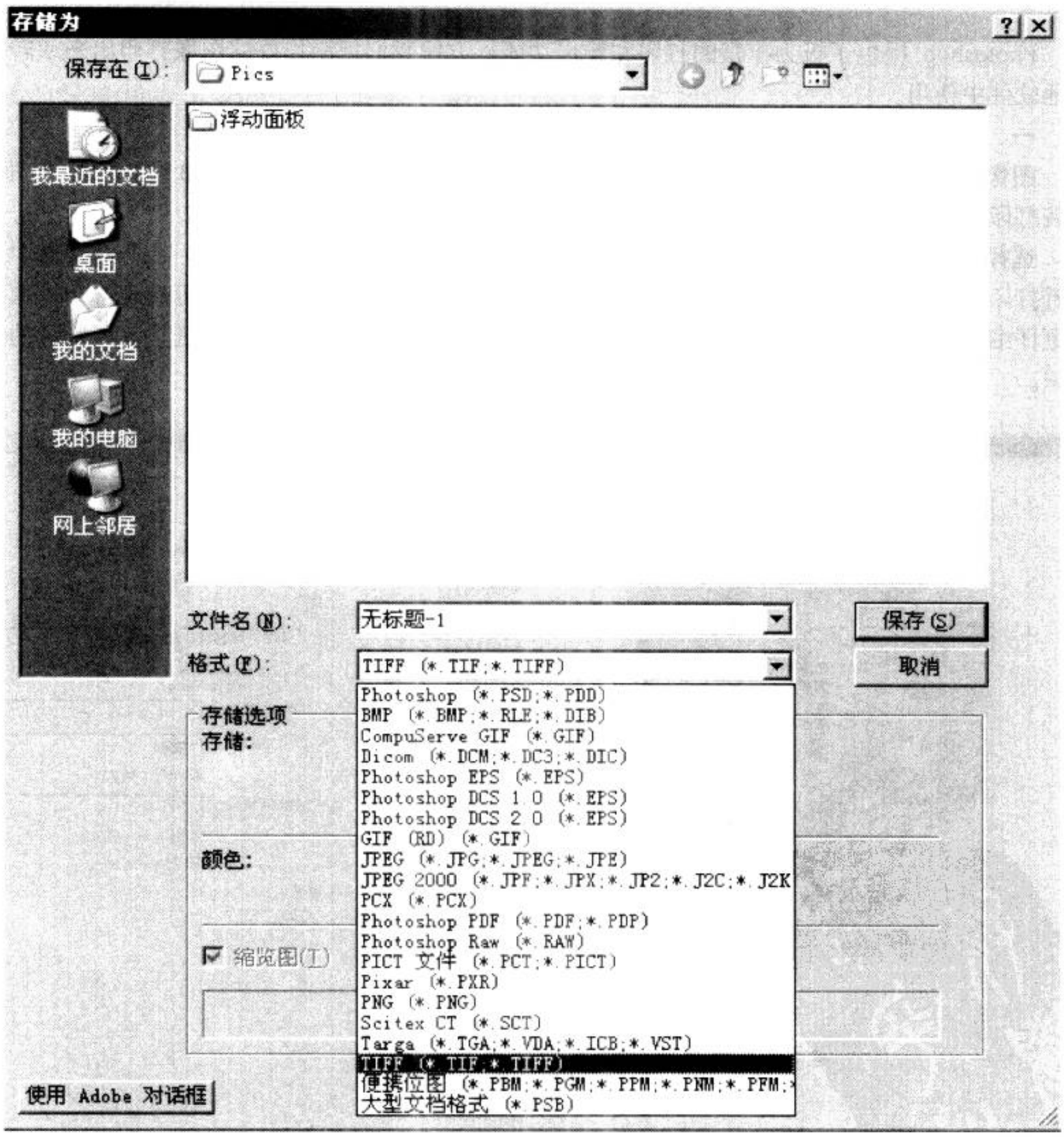


图 1-40



图 1-41

1.8 基本概念

一、分辨率

分辨率是计算机图像的一个基本概念，明白分辨率的原理才能更好掌握图像打印、输出的技巧。分辨率分为图像分辨率及打印分辨率。

图像分辨率的单位是 PPI（pixel per inch），即每英寸长度所具有的像素点数目。我们所看到的计算机图像实际上由无数个细小的点排列而成，这些小点即为像素。每个像素都包含了位置和色彩等信息。

打印分辨率的单位是 DPI（dot per inch），即每英寸长度所打印的点数。

从分辨率的基本概念可知：分辨率越高，图像的细节就会越多，也就越清晰。另外，如果一幅图像的 PPI 很高，但打印输出时所选择的 DPI 比较低的话则会降低打印图像的质量。一般在印刷时，要求图像输出的分辨率在原尺寸的基础上达到 300DPI 以上。

另外，数码相机、扫描仪等输入设备的分辨率概念与此相同。比如一部 800 万像素的数码相机所拍出的单幅照片最高可以拥有 800 万个像素点。

二、位图与矢量图

计算机图像有两种类型：位图图像与矢量图形。两者的构成原理不同，具有各自的优缺点，适用范围也不一样。在服装设计制作中，经常要使用两种图像处理方式交叉处理。

位图图像：是由多个像素排列组合而成的图像，每个像素包含位置、色彩等基本信息，如数码照片就是常见的位图图像。位图图像是优点是图像表现自然逼真，细节表现能力强；缺点是由于包含的像素较多，因而处理速度慢、处理技术较为复杂、文件占据空间较大，而且在图像缩放、旋转过程中容易失真。

矢量图形：与位图图像的像素构成方式不同，矢量图形以数学的方式表达图像。矢量图形中的线条、形状、色彩、轮廓、大小、位置等信息都是独立地以数学的方式定义，因而可以单独针对某个属性进行编辑。例如表达一个矢量圆形只需记录它的圆心坐标、半径、线条、色彩信息即可。矢量图形具有编辑灵活、占用空间小、旋转缩放不失真等优点，缺点则为细节表达不如位图图像自然。

Photoshop CS3 既有强大的位图处理功能，也有丰富的矢量绘制功能。在服装设计制图中，读者需交叉运用两种图像类型。

三、色彩模式

计算机图像设计离不开色彩的运用，了解基本的计算机图像色彩模式对设计和输出有极大的好处。

1. RGB 色彩模式

RGB 即红、绿、蓝，亦即光的三原色。自然界中不同颜色的光拥有不同的波长，任何色彩都可以由红、绿、蓝三种波长的光以不同的强度融合而得。RGB 模式拥有最广的色域，也是最常用的色彩模式，电视机和显示器等都是基于此模式来建立和显示色彩的，在 Photoshop CS3 中新建文件时一般默认为此模式。由于色域最广，某些色彩会超出打印机的输出范围，因而会导致图像变暗，所以一般在打印前需转换为适合打印的色彩模式。

2. LAB 色彩模式

LAB 模式由一个发光率（Luminance）和 A、B 两个色轴组成。它由色轴所构成的平面上的环形来表达色彩的变化，其中径向表示饱和度的变化，自内向外饱和度逐渐增高；圆周方向表示色调的变化，每个圆周形成一个色环；不同的发光率表示不同的亮度并对应不同的色彩环。

LAB 是 RGB 模式转换为 HSB 模式和 CMYK 模式的桥梁，在任何一种监视器或打印机上，LAB 色彩不变。

3. HSB 色彩模式

HSB 即色彩的三个基本要素：色相（Hue）、纯度（Saturation）和亮度（Brightness）。该色彩模式比较适合于人类的思维和感受方式，因而常用于设计中的色彩调整。

4. CMYK 色彩模式

CMYK 由青（Cyab）、洋红（Magenta）、黄（Yellow）和黑（Black）4 种色彩构成。这种色彩模式通过减少某几个元素的强度来表达不同的色彩，如同现实物体反射不同波长光线显示不同颜色的原理一致，因而常用于印刷输出。

四、图层、通道和蒙版

这 3 个概念都是 Photoshop 初学者难以理解的内容，然而几乎所有的 Photoshop 制作都会使用到这些内容，因而理解好它们的原理和操作非常重要。

1. 图层

在 Photoshop 中，图层可以理解为一页一页的纸，可以单独设置每页的透明度和叠加方法，最终图像是所有可见图层的叠加效果。图层概念是 Photoshop 的重要基础，熟练掌握后更可制作出各种独特的效果。图层面板可以在程序界面右下方看到。下面介绍图层的基本操作，首先需要

选择【文件】→【新建】命令以创建一个新的图像。

（1）新建、复制和删除图层

方法一：如图 1-42 所示。



图 1-42

方法二：单击图层面板右上角的三角形按钮可以展开一个弹出式菜单，再执行相应命令（见图 1-43）。

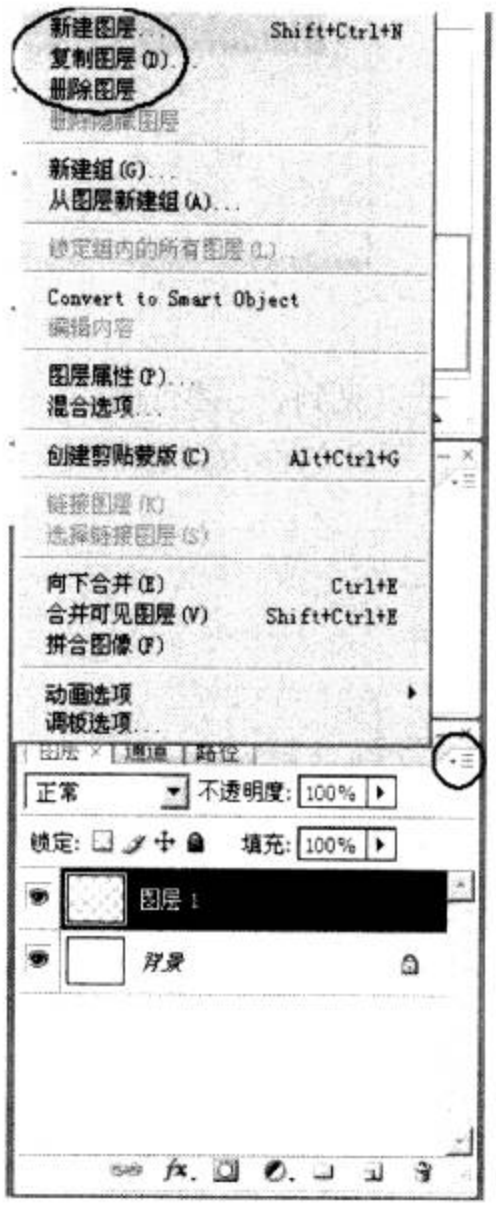


图 1-43

（2）使用图层组

图层组是个实用的图层管理功能。一个图层组类似于一个文件夹，文件较多时可以把同类的文件放进一个文件夹中。可以通过单击图层面板下方的文件夹图标创建图层组，双击“组 1”字样可以修改组名。另外，亦可单击图层面板右上角的倒三角形按钮再从弹出菜单中选择创建新图层组（见图 1-44）。

图层组创建好后可以把图层拖放至图层组中，如此可方便地对相关联的图层进行管理和修改。如在服装设计中可以把不同的图层放至一个组中，亦可把一件衣服中不同部分分别放进不同的图层组中。

（3）改变图层顺序

Photoshop 中图层就类似于叠加的纸，上页会盖住下页，因此在制作中常需要调整图层的顺序。调整图层顺序的方法很简单，如在图 1-44 中只需把图层 1 拖放至图层 2 与组 1 的交界处即可把图层 1 置于图层 2 之上。

（4）链接和合并图层

当我们想同时调整（如缩放、旋转）不同图层上的图形时就需要先链接这些图层。链接图层的方法为：按住 Ctrl 并依次单击欲链接的图层后单击图层面板左下角的铁链按钮就可。

欲把几个不同的图层合并为一个图层则先要按住 Ctrl 并依次单击欲合并的图层后单击右上角

的倒三角形按钮并从弹出式菜单中选择“合并图层”命令。也可以直接使用快捷键 Ctrl+E。



图 1-44

这里只介绍几个图层面板的基本操作，其他功能较难掌握，需要读者在实践中逐步学习。

2. 通道

通道是个较为难懂的概念，我们可以把它理解为记录图像信息的地方。这些信息主要包括色彩信息和非色彩信息（Alpha）。

Photoshop 中有 3 种常见的通道，分别为复合通道、颜色通道和 Alpha 通道。图 1-45 为分别使用 RGB、CMYK、LAB 三种不同模式新建文件时通道面板所显示的信息。

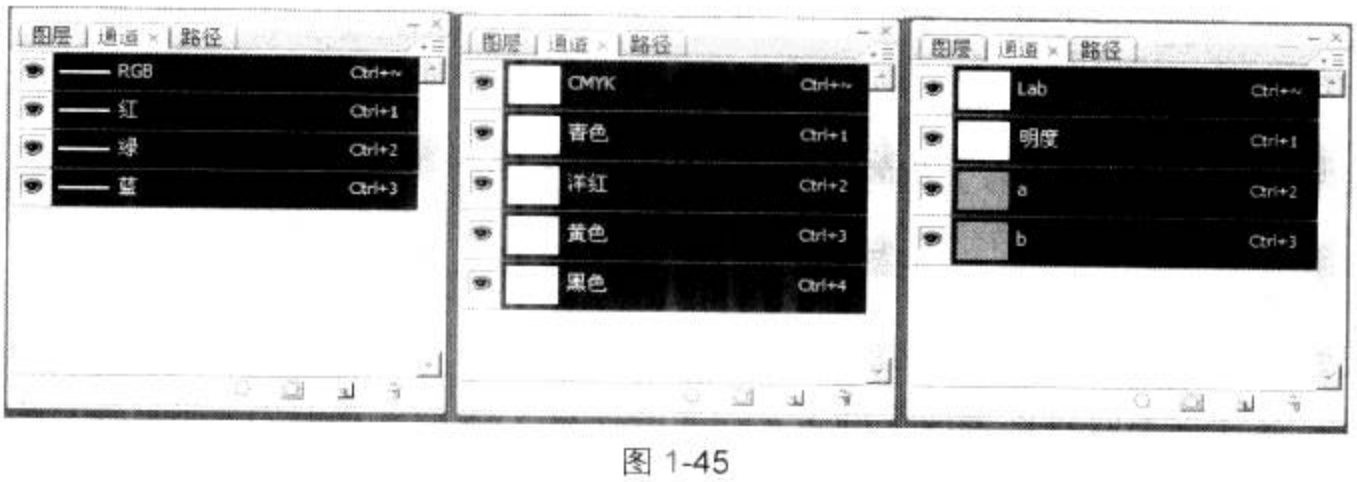


图 1-45

可以见到，在我们使用不同的模式建立文件时所包含的通道信息也不同。最上方的称为复合通道，下方的称为颜色通道，可以单独对每个通道进行编辑和调整。

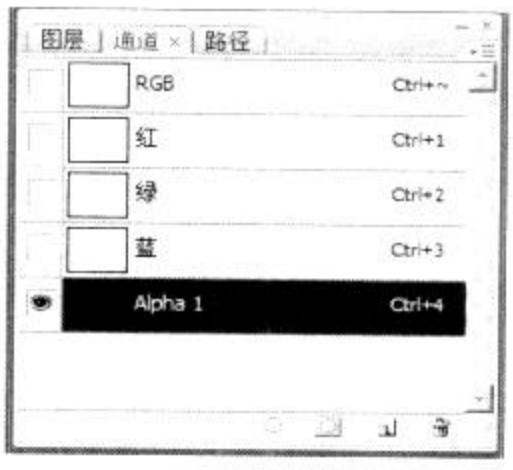


图 1-46

单击通道面板下方的【创建新通道】按钮则可以创建一个名为 Alpha1 的通道，这个称为 Alpha 通道。可以使用画笔及滤镜等工具进行编辑，常用于制作和保存选区（见图 1-46）。

3. 蒙版

蒙版是 Photoshop 中另一个难懂的概念，其原理为将不同灰度色值转化为不同的透明度，并作用到它所在的图层，使图层不同部位透明度产生相应的变化。黑色为完全透明，白色为完全不透明。在实际使用中我们可以理解为在一张纸上覆盖一层挡板，挡板上黑色的地方可以看到下面的纸张，白色的地方则看不到下面的纸张。

在 Photoshop CS3 中可以通过单击图层面板下方的【添加图层蒙版】按钮为当前图层添加一个蒙版。其后可以在蒙版上制作渐变效果或使用画笔作画甚至添加一幅图像到蒙版中以此来控制该图层的显示区域。

五、Wacom 数位绘图板

随着科技的进步，摆脱传统繁琐的绘图方式，充分利用计算机的优势进行设计是一种趋势。数位绘图板的出现更是简化了从概念设计至工程制图间的流程，不但可以省去各种画笔颜料等工

具、节约纸张，更可以充分利用计算机的功能绘制出手绘无法表达的效果。

这里以 Wacom intuos3 为例介绍数位绘图板的安装和设置。

把 Wacom intuos3 的安装光盘放入光驱中即可自动弹出驱动程序安装界面（见图 1-47）。如果没有自动弹出则可手动运行光盘中的“INSTALL”文件。



图 1-47

单击“安装”后根据程序提示来执行即可顺利完成安装过程。在安装界面中还可以选择“数位板入门”及“使用手册”，初次使用推荐阅读。

安装好后可在控制面板中找到“Wacom 数位板属性”图标，其中可以对数位板及笔上的按键的功能进行详细的设定，以符合自己的使用习惯（见图 1-48 和图 1-49）。



图 1-48

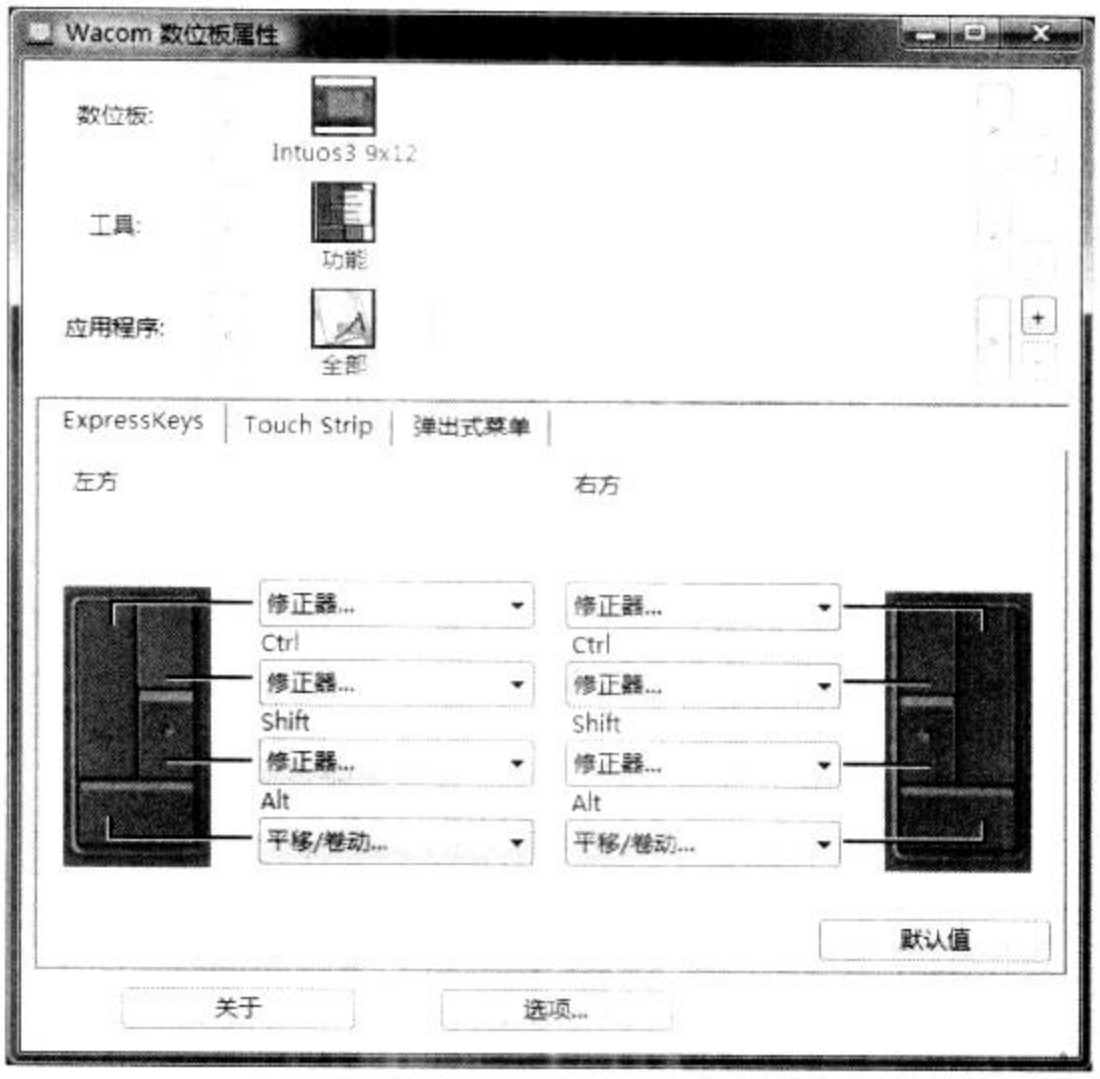


图 1-49

安装好驱动程序并把数位板正确连接到电脑后可以在 Photoshop CS3 中直接使用。数位绘图板多用于概念设计阶段的草图绘制。

首先新建一个 A4 文件并设置分辨率为 300，选择放大镜工具并在画面中单击右键选择实际像素，然后就可以开始作画了。

选择画笔工具并在属性栏中选择一个边缘较硬的笔刷类型，设置笔刷大小为 2 个像素，前景色为黑色，这样即可模拟 2B 铅笔的效果，设置好后即可使用数位板在画布中勾勒线条。

使用数位板进行服装设计需要运用多种工具，这需要读者在实践中慢慢学习。

第 2 章

服装色彩设计

色彩是服装美术基础课程中重要的内容之一，是服装外观最引人注意的因素，所以色彩基础的学习好坏直接关系到设计师设计服装的成败。

2.1 色光原理

光的物理性质由光波的振幅和波长两个因素决定。波长的长度差别决定色相的差别，波长相同，而振幅不同，则决定色相明暗的差别（见图 2-1）。

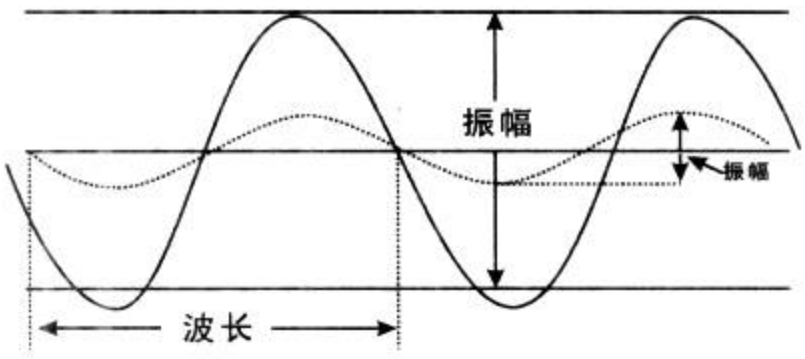


图 2-1

从物理学角度解析，物体本身并没有色彩，但它能够对不同波长色光都具有吸收、透射、反射、折射的作用，显示出发光体中的某一色彩面貌。在可见光谱中，红色光的波长最长，它的穿透性也最强。比如说：清晨的太阳为什么是红的？这是因为清晨的太阳光要照到我们身上需穿过比中午几乎厚三倍的大气层，而且清晨的空气中含有大量水分子。阳光穿过它时，其他色光许多被吸收、折射或反射了，只有红光以巨大的穿透力，顽强地穿过大气层、水蒸气来到地面，在此期间，大部分蓝紫色光都被折射在大气层及水蒸气里，而到达地面上的太阳光大部分是红橙色，所以太阳看上去是红的。

如果光波全部被反射，物体呈白色，如果光波全部被吸收则呈黑色。在没有光照的情况下，人们看不到任何色彩；光线越弱，人们看到的物体色彩越模糊，因此可以说，没有光就没有色彩感觉。

2.2 色彩的三要素

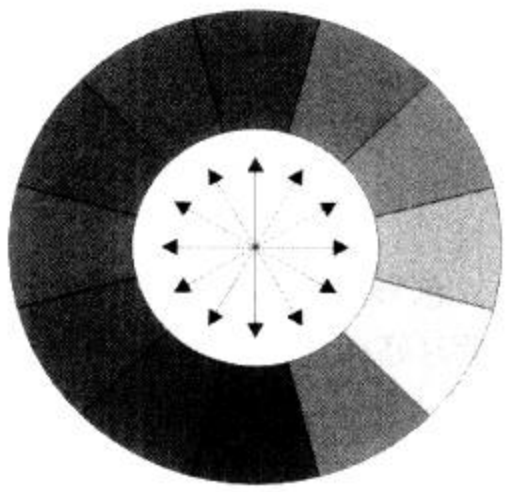
色彩的要素就是色彩的基本属性，是色彩的相貌、明暗和艳丽程度，是区别色彩的重要依据。因此，我们把色彩的色相、明度、纯度称为色彩三要素。

2.2.1 色相

一、色相概述

色相就是指各种色彩在视觉上产生的不同感觉，通俗地讲就是色彩的相貌。色彩的特征用名称来表示，如红、黄、蓝、绿、黑、白等。

色相中最基本的有红、橙、黄、绿、蓝、紫。在各色之间插入中间色，按照光谱的顺序，组成红、橙红、橙、黄橙、黄、黄绿、绿、绿蓝、蓝、蓝紫、紫、红紫，这些色彩有规律地组成环形，称为 12 色相环（见图 2-2）。如果再进一步插入中间色，便可得到 24 色相，构成环形的色相关系，色相环是人们研究色彩相貌的重要工具之一。



12 色相环

图 2-2

在色相环中，距离越近的颜色所含的成分就越相近，色相也相似，如黄色与橙黄色；相隔越远的色，它们中所含的成分越少，如红色与蓝紫色。在色相环中，相距 15° 左右的色称为同类色；相距 45° 左右的色称为邻近色；相距 120° 左右的色称为对比色；相距 180° 左右的色称为互补色。

二、绘制色相环

利用 Photoshop CS3 绘制色相环（见图 2-2）共分为 3 个步骤，分别是绘制同心圆、切割同心圆和色环填色。

1. 绘制同心圆

（1）单击工具箱中的椭圆工具，按住键盘上的 Shift 键，画一个圆。

（2）单击挑选工具，选中刚才画好的圆，选择【编辑】→【自由变换路径】（见图 2-3）对对象的大小进行设置（见图 2-4）。

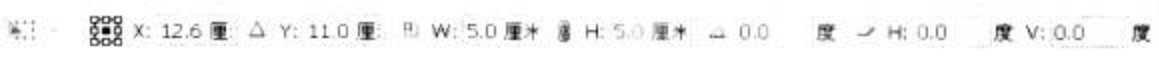


图 2-3



图 2-4

（3）选中圆，在图层面板中选择【图层】→【复制图层】命令（见图 2-5）。

（4）单击挑选工具，选中刚才复制的圆，通过属性栏对对象的大小进行设置（见图 2-6）。

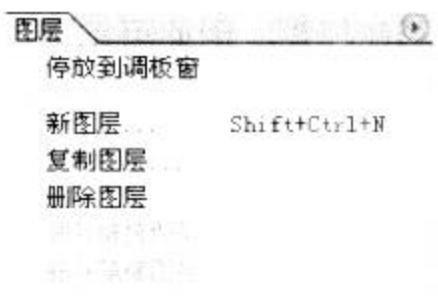


图 2-5



图 2-6

（5）单击挑选工具，选中大小两个圆，选择【排列】→【对齐和分布】→【水平居中对齐】命令，再次选择【排列】→【对齐和分布】→【垂直居中对齐】命令，将大小两个圆中心对齐。

将大小两个圆变为选区，然后新建图层，选择【编辑】→【描边】命令（见图 2-7）。

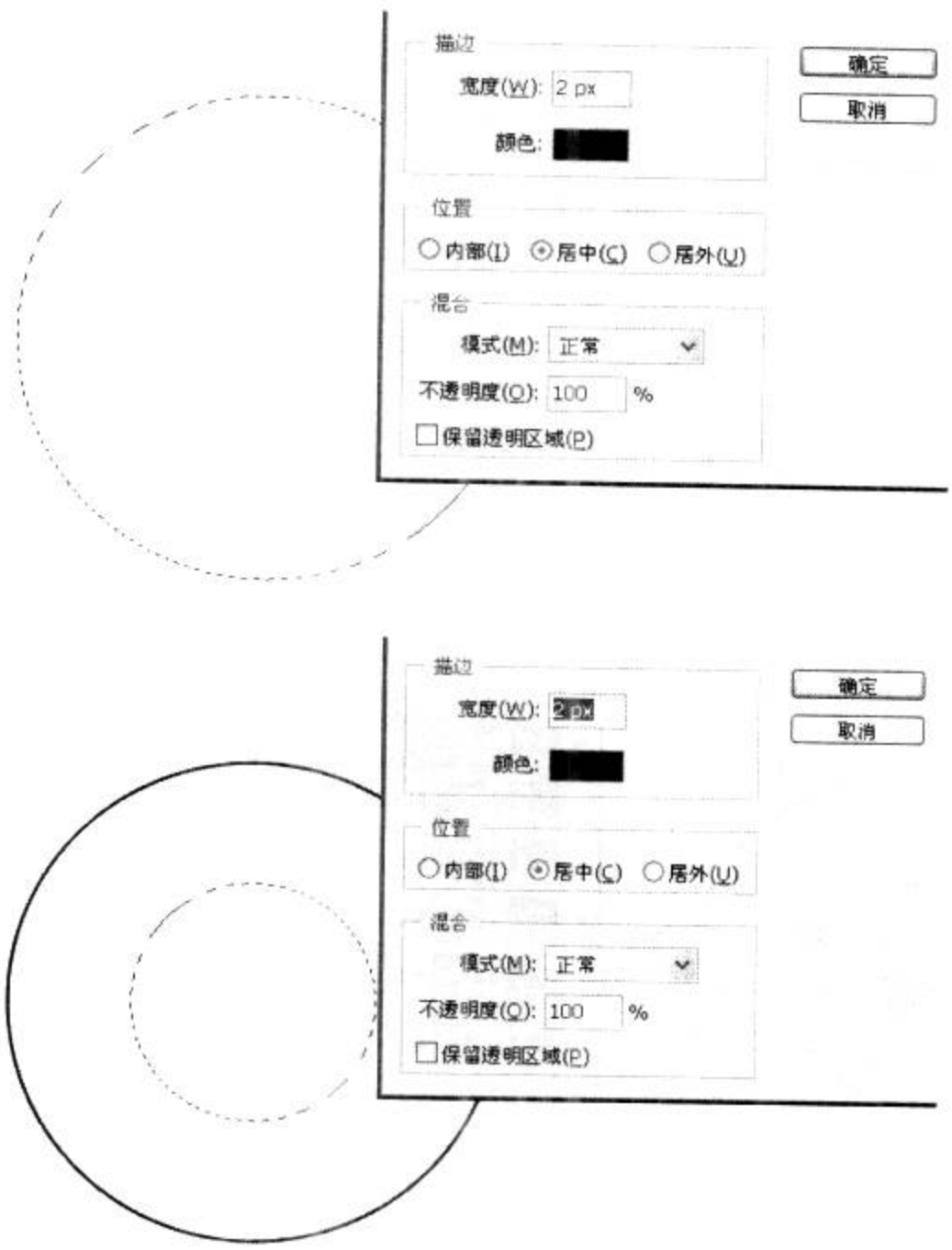


图 2-7

2. 切割同心圆

（1）单击直线工具，画一条直线。在任意位置单击直线起点，按住键盘上的 Shift 键，拉伸直线到终点（见图 2-8）。单击挑选工具，选中直线，选择【编辑】→【变换】→【旋转】命令，在角度栏中输入“−30°”，按 Enter 键确定（见图 2-9）。

（2）单击挑选工具，按住键盘上的 Ctrl 键，同时选择大圆、小圆与直线的图层，这时大圆、小圆和直线都被选中。选择【图层】→【对齐】→【水平居中对齐】命令，再次选择【排列】→【对齐】→【垂直居中对齐】命令，使直线和两个圆中心对齐（见图 2-10）。

（3）单击挑选工具，选中直线，复制图层，再选择【编辑】→【变换】→【旋转】命令，在【旋转】对话框中设置角度及要旋转的位置（见图 2-11），依次重复此步骤 6 次（见图 2-12）。

（4）单击挑选工具，按住 Ctrl 键，选中大、小两个圆的图层，选择【图层】→【合并图层】命令使大小两个圆结合成圆环。单击，选中圆环，再设置前景色为黄色，填充圆环为黄色（见图 2-13）。

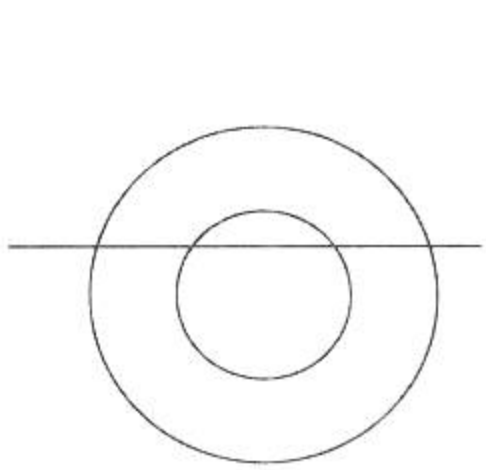


图 2-8

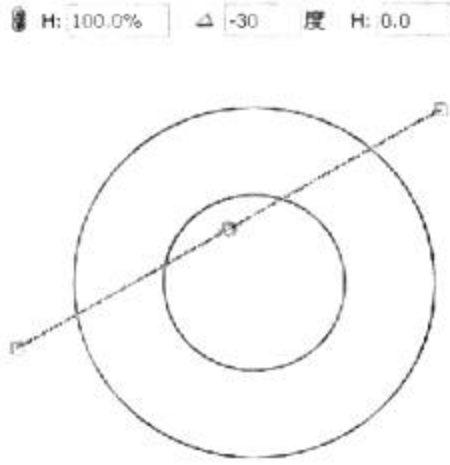


图 2-9

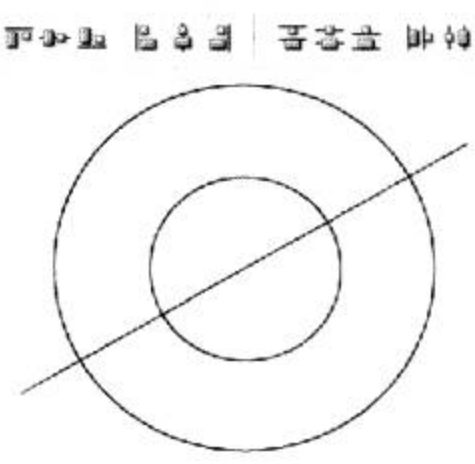
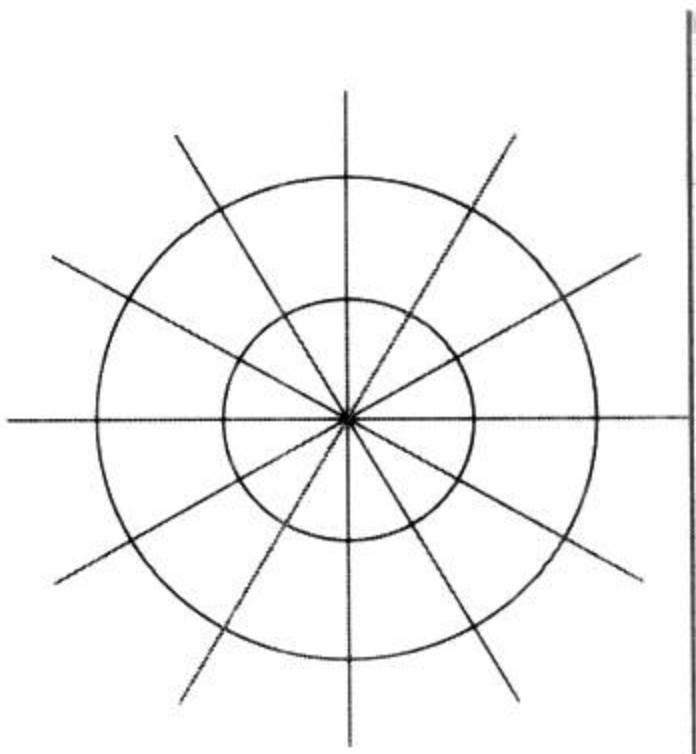


图 2-10



图 2-11



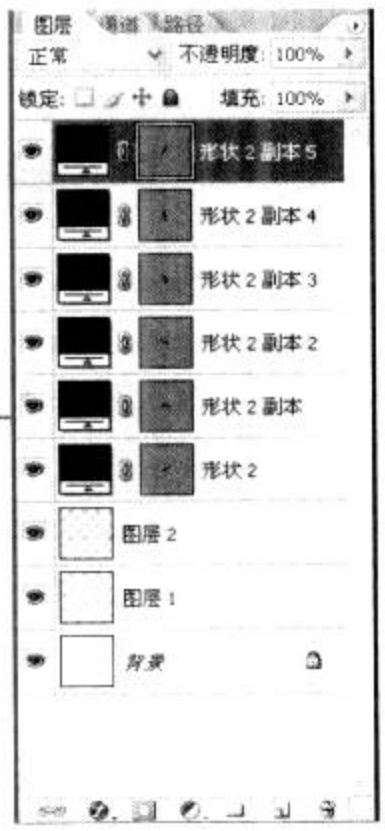


图 2-12

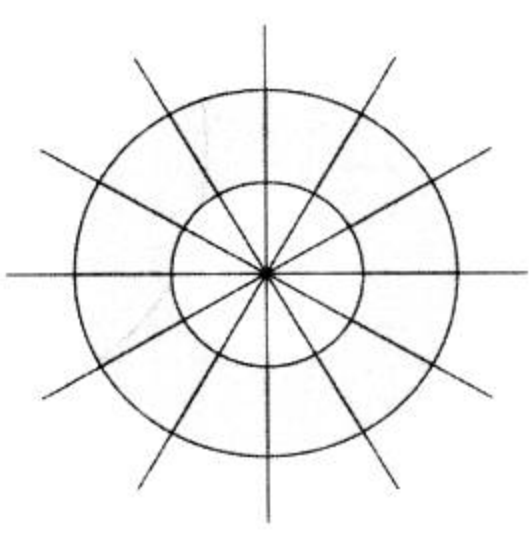


图 2-13

(5) 单击挑选工具，选择所有直线的图层，选择【图层】→【合并图层】命令，合并所有直线所在的图层（见图 2-14）。

(6) 复制直线所在的图层，单击魔棒工具，选中圆环中心，选择直线 1 图层，按 Delete 键删除图像，效果如图 2-15 所示。选中圆环外侧，选择直线 1 图层，按 Delete 键删除图像，效果如图 2-16 所示。

(7) 单击魔棒工具，选择圆环所在的图层，选择圆环中心，选择【选择】→【反向】命令，再选择直线 2 图层所在的图层，按 Delete 键删除图像（见图 2-17）。选择【编辑】→【变换】命令，将直线 2 图层尺寸调整为，效果如图 2-18 所示。单击自定形状工具，单击形状下拉箭头，追加一组箭头形状，再选择，再选择【编辑】→【变换】→【旋转】命令，在【旋转】对话框中设置角度及要旋转的位置，复制图层，依次重复此步骤 6 次（见图 2-19）。

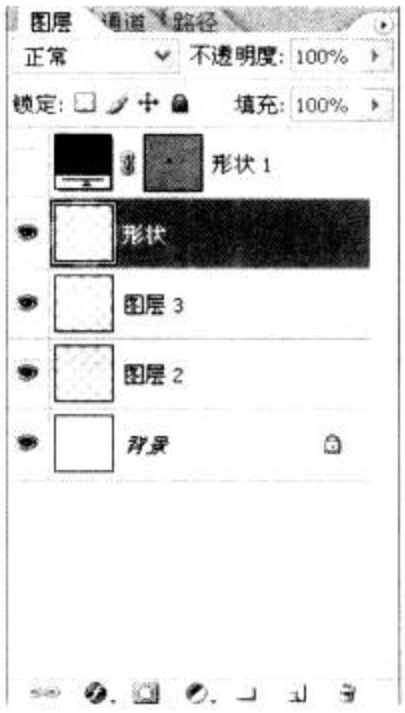


图 2-14

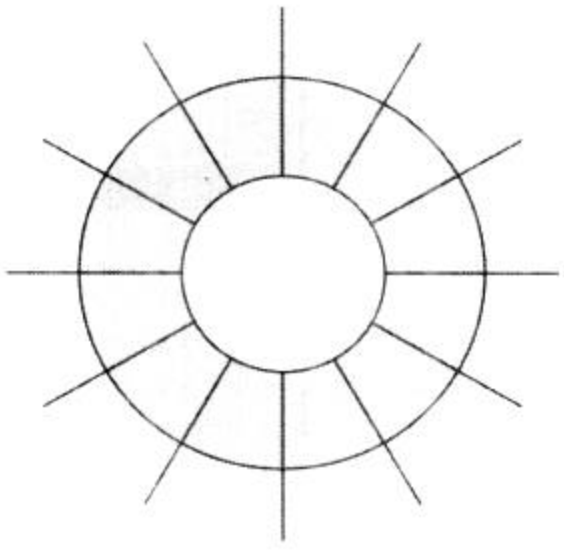


图 2-15

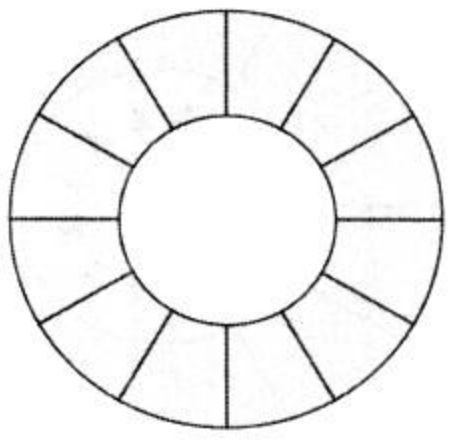


图 2-16

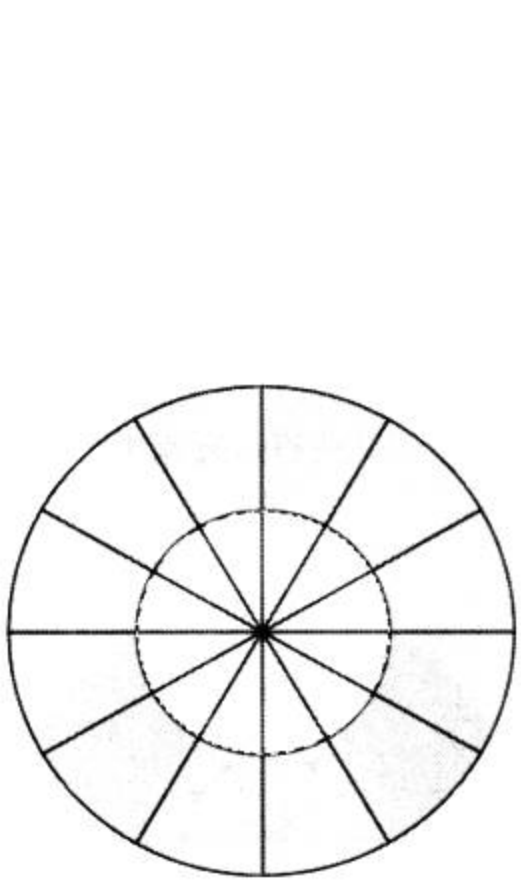


图 2-17

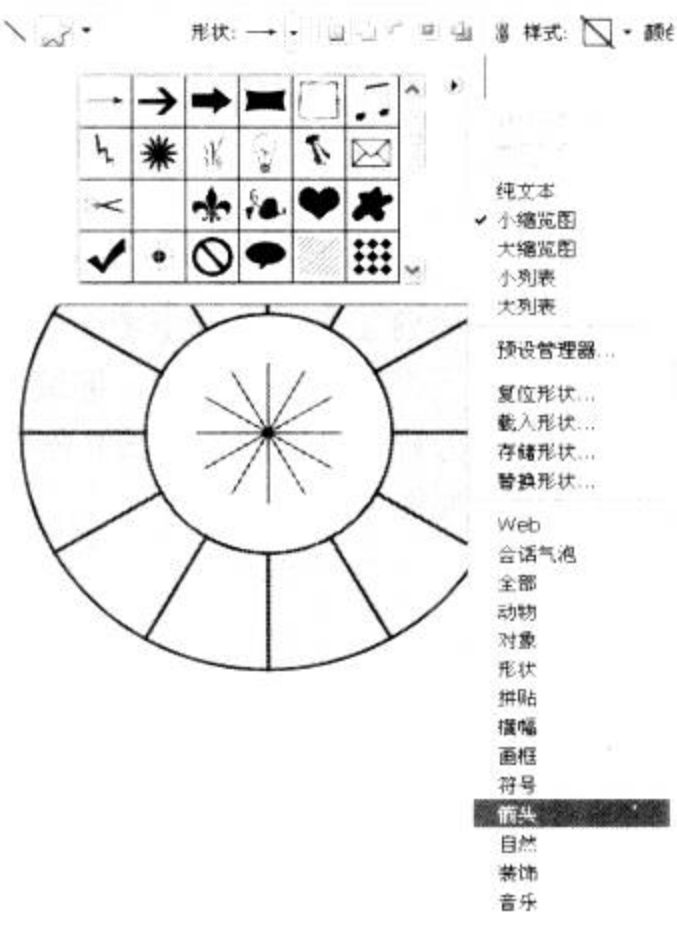


图 2-18

3. 色环填色

（1）单击 ▭，在页面的空白位置任意画一个长方形，选择【窗口】→【动作】命令，设置一个新动作（见图 2-20），单击 ■ ● ▶ 录制动作。再单击 效果，按住 Alt + Shift 组合键，移动复制长方形（见图 2-21），再单击 ■ 停止录制。再单击 ▶ 复制长方形，单击 11 次，效果如图 2-21 所示。

（2）单击挑选工具 ，依次对 12 个长方形填充红、橙、黄、绿、蓝、紫等 12 种颜色（见图 2-22）。

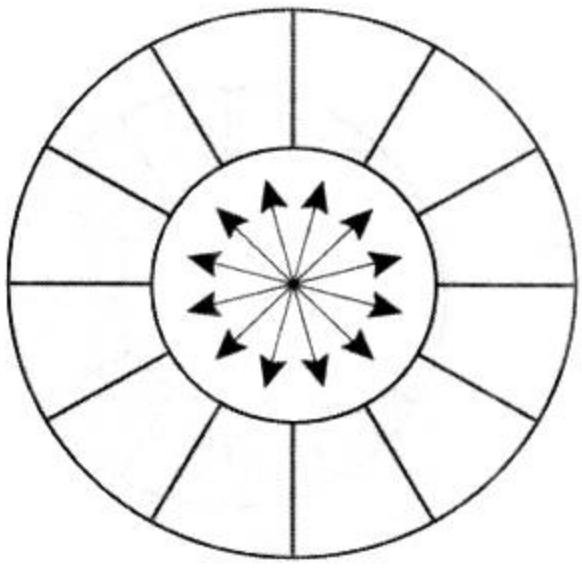


图 2-19



图 2-20

图 2-21

（3）单击吸管工具，选中第 1 个长方形，选取颜色，再单击魔棒工具，单击色环中的最顶端的色块，填充颜色到色环中；继续单击，选中第 2 个长方形，选取颜色，单击色环中刚才填充过的颜色旁边的（顺时针旋转）色块，颜色就被填充到了色环中。依此类推，完成 12 个色块的填充过程，如图 2-23 所示。

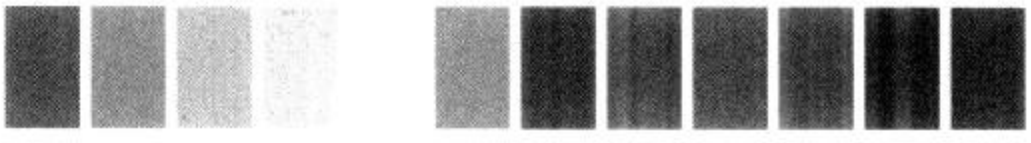


图 2-22

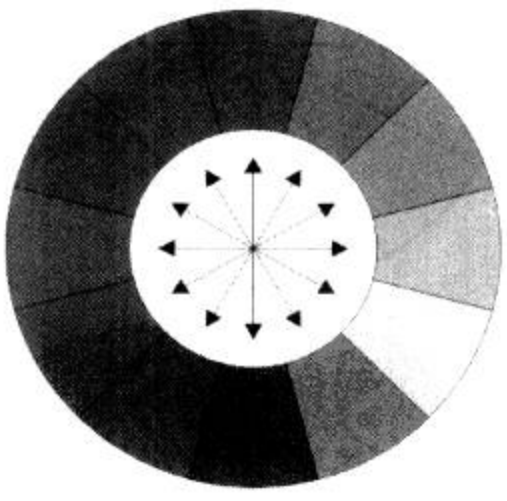


图 2-23

2.2.2 明度

一、明度概述

色彩的明暗程度叫明度，不同的颜色有不同的明度。从色相环中我们可以看到，颜色越亮明度越高，颜色越暗明度越低。

认识明度，最好从黑白色彩入手，这样容易辨识。在黑白之间有不同程度的灰，它们具有明暗强弱的细微变化，白色最亮，明度最高；黑色最暗，明度最低。按照一定的间隔划分，就构成了“明度序列”（见图 2-24）。

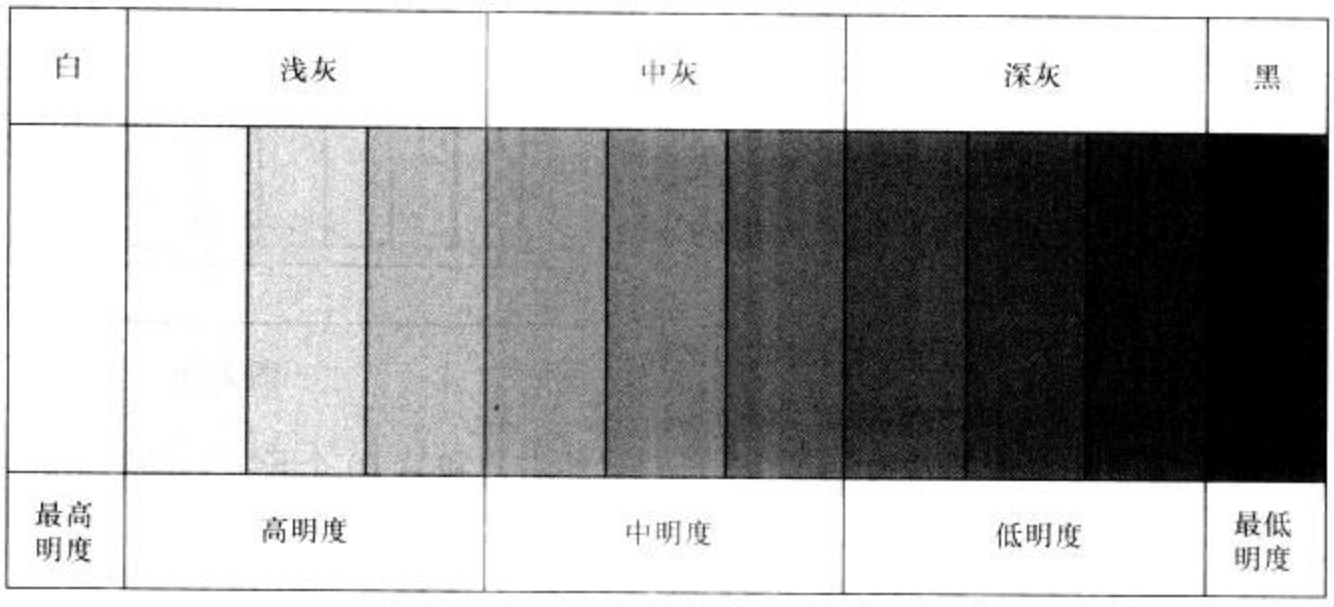


图 2-24

明度可以由没有任何色相特征的色彩通过黑白灰的关系表现出来，而色相和纯度则必须依赖一定的明暗才能显现。色彩一旦发生，明暗关系就会同时出现。例如，同一物象，用彩色照片表现的是该物象的全部色彩关系，而黑白照片则反映了物象色彩的明度关系。

掌握好明度的变化关系是处理好画面的深浅变化和色彩层次的关键。以明度等级色序列可组成有明度秩序的结构，可以增加空间感、深度感和光感。

二、绘制明度序列

利用 Photoshop CS3 绘制明度序列共分为 3 个步骤，分别是绘制长方形、长方形填色和文字标示。

1. 绘制长方形

（1）单击矩形工具，在新建页面的空白位置画一个长方形，宽高设置如图 2-25 所示。



图 2-25

（2）将矩形变为选区，再选择【编辑】→【描边】命令，将矩形变为矩形框。选择【窗口】→【动作】命令，设置一个新动作，单击 ■ ● ▶ 录制动作。再单击效果，然后按住 Alt+Shift 组合键拖动矩形框，效果如图 2-26 所示，单击 ■ 停止录制。再单击 ▶ 复制长方形，共单击 9 次，效果如图 2-27 所示。

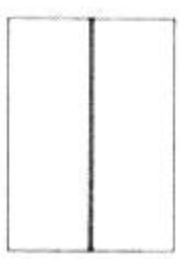


图 2-26

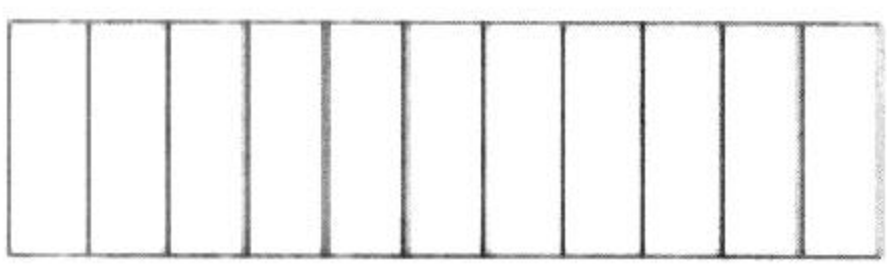


图 2-27

（3）单击矩形工具，在画好的一组长方形的上、下方各画一个长为 11cm、宽为 1cm 的长

方形（见图 2-28）。

（4）单击挑选工具，按住键盘上的 Ctrl 键，依次选择 11 个小长方形所在的图层，单击 工具中的顶对齐命令，将上、下两个长方形和中间一组长方形居中对齐。按住 Ctrl 键，选中上面的长方形，垂直移动长方形，使它的下边与中间一组长方形的上边完全重合；继续按住 Ctrl 键，选中下面的长方形，垂直移动长方形，使它的上边与中间一组长方形的下边完全重合（见图 2-29）。

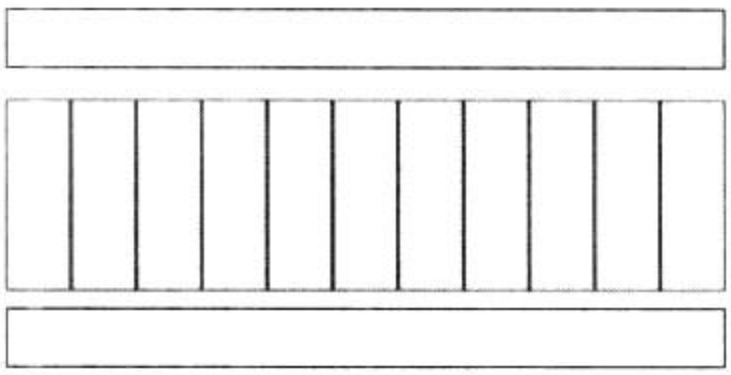


图 2-28

（5）单击直线工具，在中间一组长方形第 1 个的右边，按住 Shift 键，画一条垂直的直线。用同样的方法在第 4 个长方形的右边、第 7 个长方形的右边和第 10 个长方形的右边，各画一条垂直的直线（见图 2-30）。

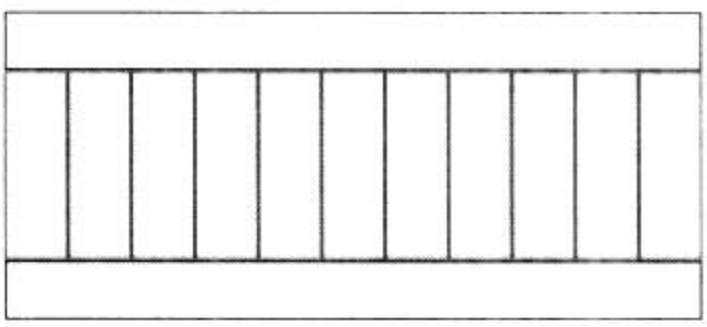


图 2-29

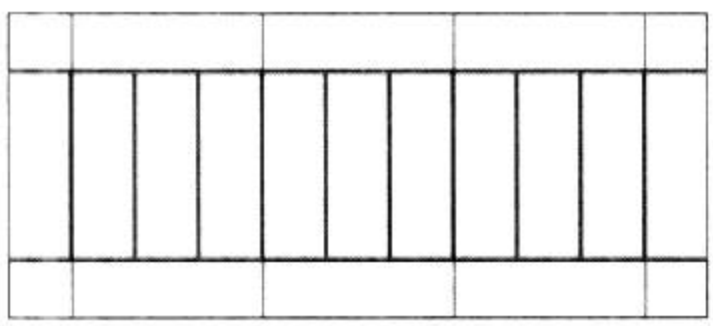


图 2-30

2. 长方形填色

（1）单击魔棒工具，选中中间一组长方形中的第 1 个，为其填充白色；再选中中间一组长方形中的最后一个，为其填充黑色（见图 2-31）。

（2）在白色与黑色之间的长方形中分别填充 10%～90%的灰色（见图 2-32）。

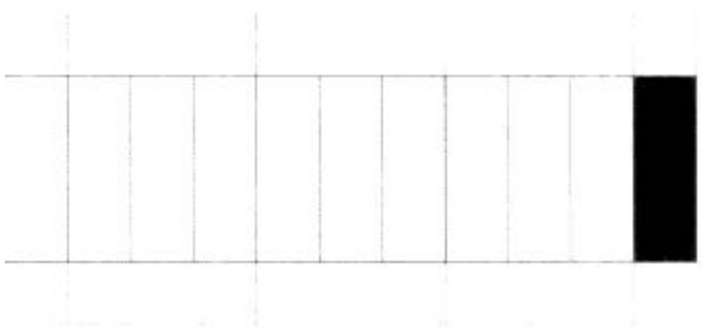


图 2-31

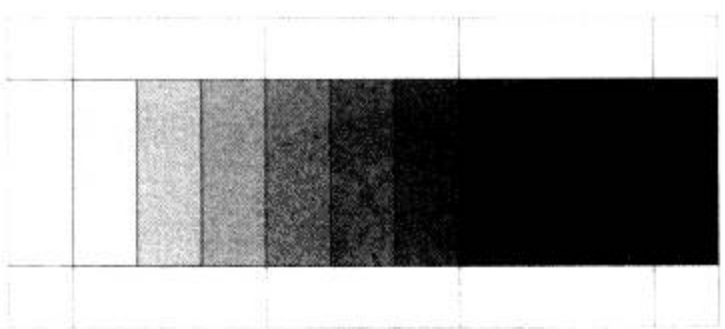


图 2-32

3. 文字标示

单击文本工具 T，在最上一排的最左边的方格中单击，输入文字“白”。单击，在属性栏的字体列表中选择黑体，字体大小选择 6 号字，然后在第二个方格中输入“灰度”，用同样方法更改字体以及字体大小，（见图 2-33）。

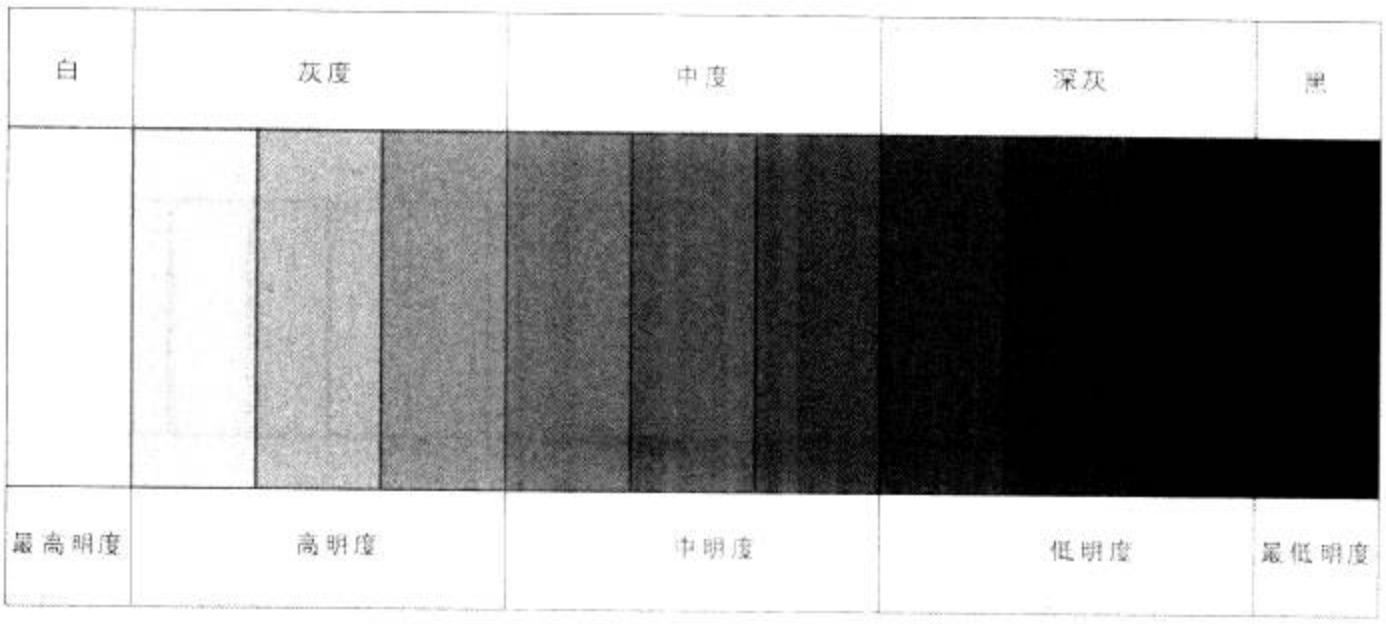


图 2-33

2.2.3 纯度

一、纯度概述

色彩的纯度又称彩度、饱和度，即色彩的艳丽程度，也就是所含色彩的成分比例。色彩的纯度也是色彩基本的属性。一般在未调和的颜色中调入白色或黑色，这个颜色就变得不如原来那么艳丽，这时纯度就降低。在这些由纯色和灰色混合产生的色谱中，接近纯色的色叫高纯度色，接近灰色的色叫低纯度色，处于中间的色叫中纯度色（见图 2-34）。

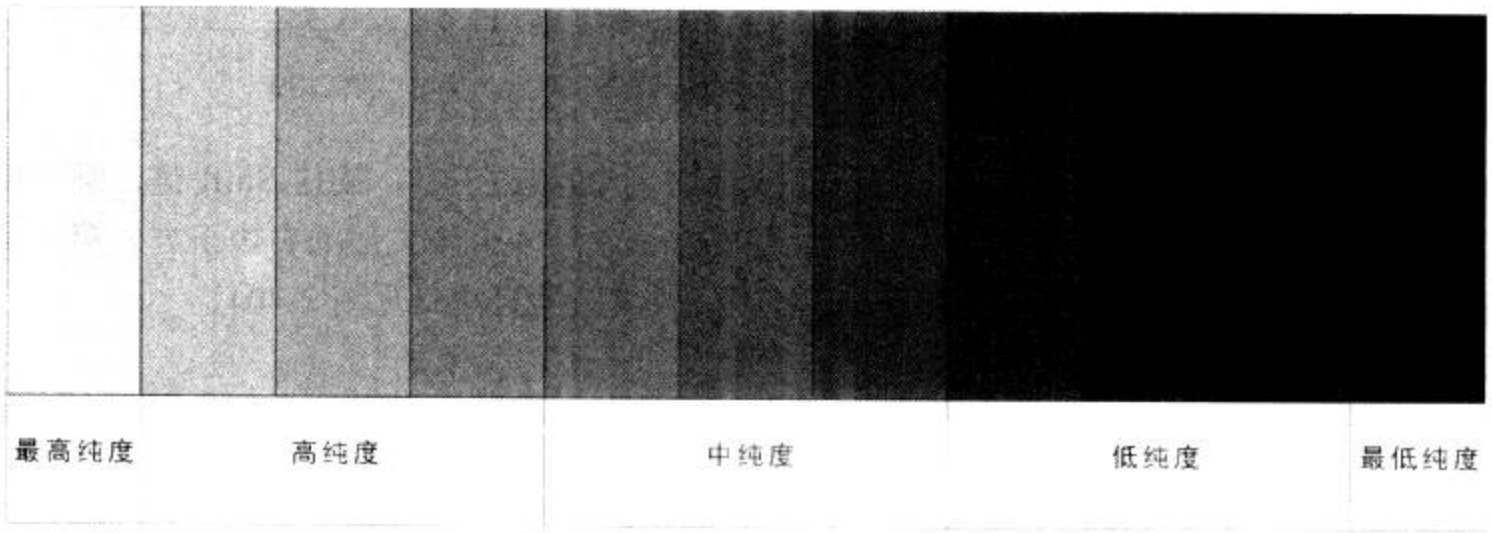


图 2-34

二、绘制纯度序列

利用 Photoshop CS3 绘制纯度序列（见图 2-34）共分为 3 个步骤，分别是绘制长方形、长方形填色、文字标示。

1. 绘制长方形

（1）单击矩形工具，在新建页面的空白位置画一个长方形，宽高设置如图 2-35 所示。

（2）将矩形变选区，再选择【编辑】→【描边】命令，矩形变为矩形框。选择【窗口】→【动作】命令，设置一个新动作，单击 ■ ● ▶ 录制动作。再单击工具，然后按住 Alt+Shift



图 2-35

组合键拖动矩形框，效果如图 2-36 所示，单击 ■ 停止录制。再单击 ▶ 复制长方形，其单击 9 次，效果如图 2-37 所示。

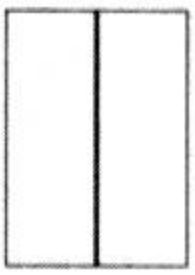


图 2-36

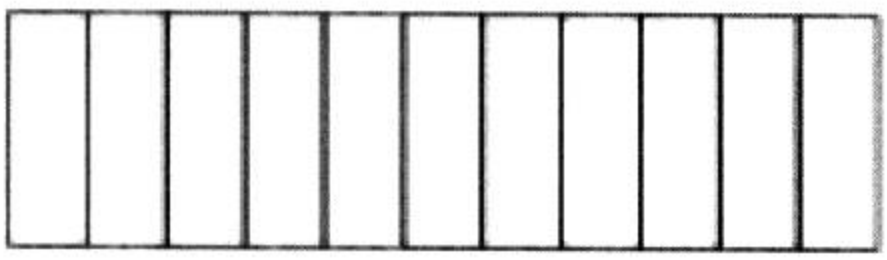


图 2-37

（3）单击矩形工具，在画好的一组长方形的下方画一个长为 11cm、宽为 1cm 的长方形（见图 2-38）。

（4）单击挑选工具，按住键盘上的 Ctrl 键，依次选择 11 个小长方形所在的图层，单击 工具中的顶对齐命令，将下面的长方形和上面一组长方形居中对齐。选中下面的长方形，垂直移动长方形，使它的上边与一组长方形的下边完全重合，效果如图 2-39 所示。

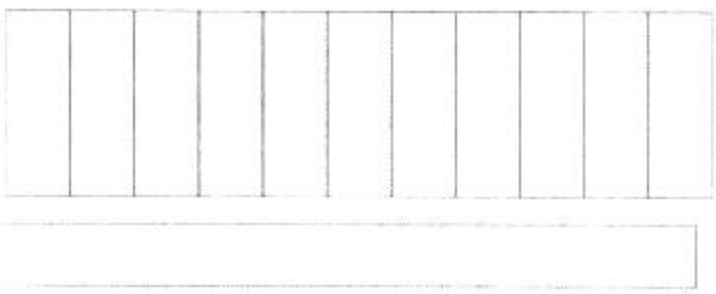


图 2-38

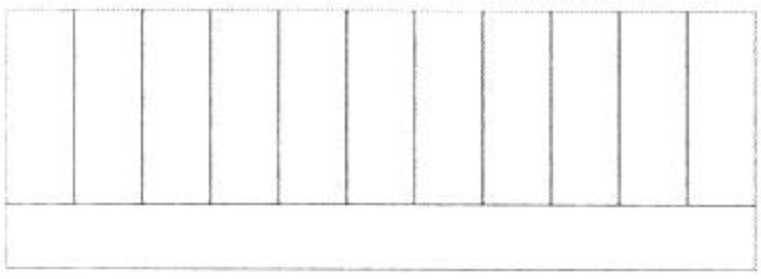


图 2-39

（5）单击贝塞尔工具，在上面一组长方形第 1 个的右边下方，按住 Shift 键，画一条垂直的直线，再单击，确定直线已经画好。用同样的方法在第 4 个长方形的右边下方、第 7 个长方形的右边下方和第 10 个长方形的右边下方，各画一条垂直的直线（见图 2-40）。

2. 长方形填色

（1）单击魔棒工具，选中上面一组长方形中的第 1 个，单击页面右侧调色板中的黄色；再选中上面一组长方形中的最后一个，单击调色板中的黑色（见图 2-41）。

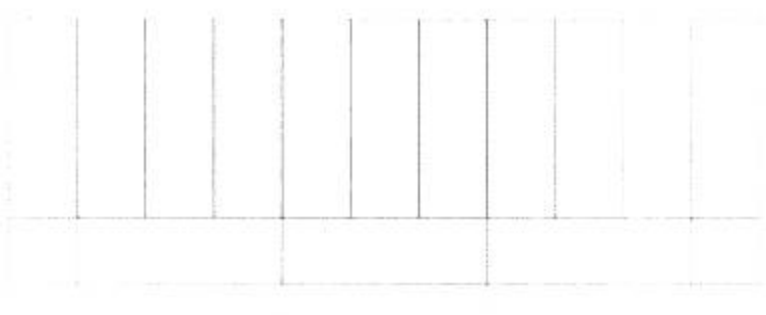


图 2-40

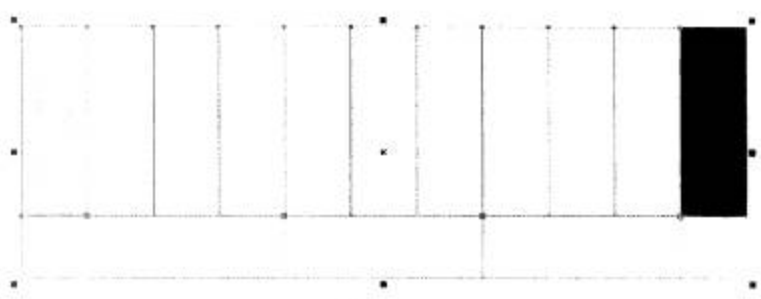


图 2-41

（2）单击魔棒工具，分别选中上面一组长方形中的第 2 至第 10 个，分别填入黄从 90%～10%和黑从 10%～90%的混合色（见图 2-42）。

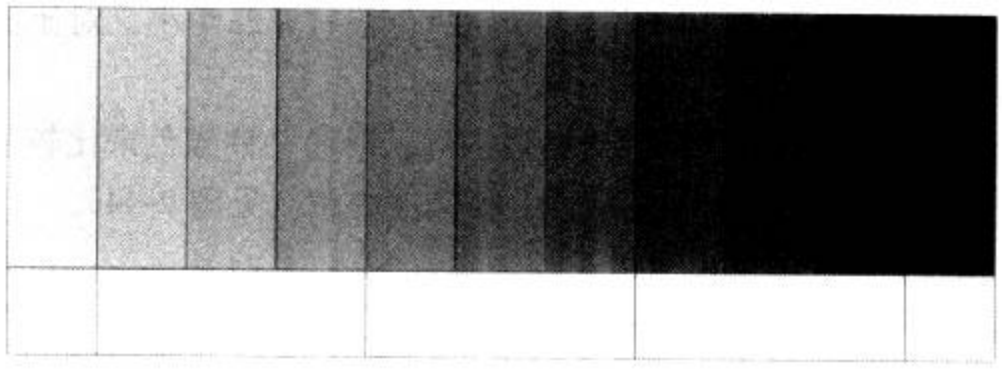


图 2-42

3. 文字标示

单击文本工具 T，参照前面的方法输入文字，最终效果如图 2-43 所示。

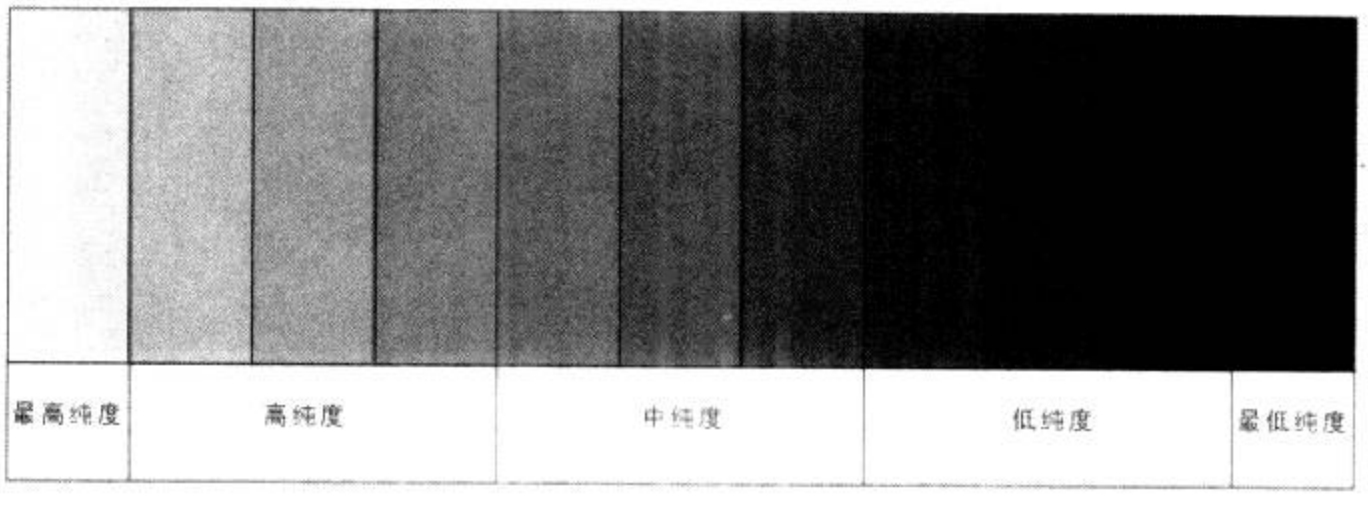


图 2-43

色彩的色相、明度和纯度是色彩的基本属性，是相辅相成的。有色相而无明度和纯度的色彩是没有的，有纯度而无色相和明度的色彩也是不存在的。所以，正确掌握三要素的特征，是研究服装配色的必要条件。



2.3 色彩对比

色彩中各颜色间存在的差异产生了色彩对比。在同样的条件下，两种或两种以上的色彩放置在一起，比较其色相差异、明度差异、纯度差异以及其间的相互关系，就形成了色彩间的对比关系。

2.3.1 色相对比

一、色相对比概述

因色相的差异而形成的色彩对比，称为色相对比。借助色相环，色相对比的强弱，决定了色相在色相环上的距离。

色相对比分为 4 种。

1. 同类色相对比

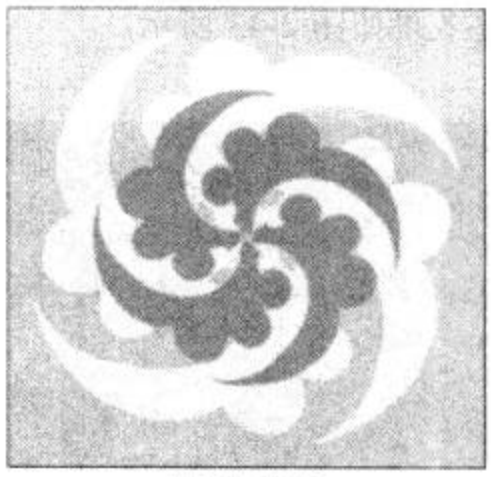
同类色相对比是指色相在色相环上距离 15° 左右的色彩的对比。它是同一色相里的不同明度

和纯度色彩的对比，这类色相在视觉中所能感受到的色相差异非常小，对比比较柔和，色彩与色彩之间有微妙的变化。

在色相中，要想使一种颜色的色彩特征加强，可以用另一种颜色来比较以达到效果。如将同一块黄色放在橙色上偏向柠檬黄色，放在蓝色上则偏向中黄（见图 2-44）。

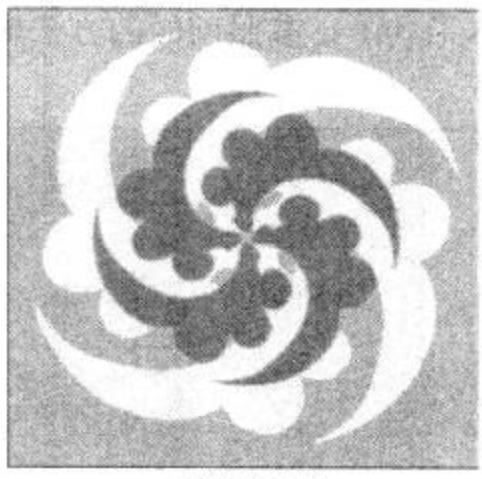
2. 类似色相对比

类似色相对比是指色相在色相环上距离 45° 左右的色彩的对比。类似色相的色彩感觉比同类色相要丰富、活泼，在整体色调上可以保持一致，或为暖色调，或为冷暖中调，或为冷色调（见图 2-45）。



同类色相

图 2-44



类似色相

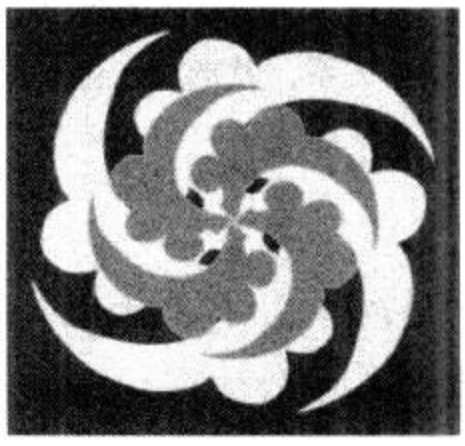
图 2-45

3. 对比色相对比

对比色相对比是指色相在色相环上距离 120° 左右的色彩的对比。对比色相的色彩感觉比类似色相要鲜明，饱满，但是由于色相对比比较强烈，难以调和与统一（见图 2-46）。

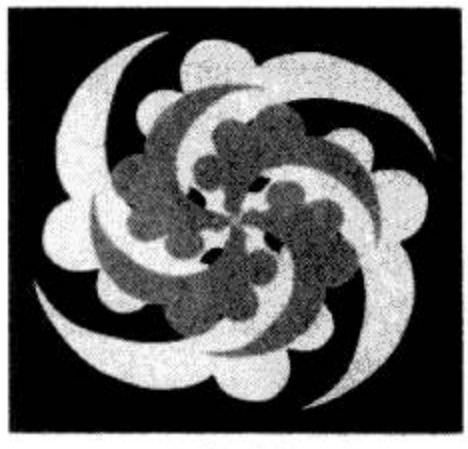
4. 互补色相对比

互补色相对比是指色相在色相环上距离 180° 左右的色彩的对比，是色相中最为强烈的对比色相。一对互补色放在一起，可以使对方的色彩更加鲜明，互补色相的对比具有强烈的视觉冲击力，但运用不当容易产生生硬的消极作用。因此，可以通过调整色彩的明度、纯度，达到色彩的和谐统一（见图 2-47）。



对比色相

图 2-46



互补色相

图 2-47

二、绘制色相对比

利用 Photoshop CS3 绘制色相对比共分为两个步骤，分别是制作单个图形、制作多个图形和文字标示。

1. 制作单个图形

（1）单击矩形工具，在页面的空白位置按住 Shift 键，画一个正方形，将大小设置为 5cm × 5cm（见图 2-48）。

（2）单击钢笔工具，在矩形框内，按照如图 2-49 所示的图形，画出几何形体并填充黄色（注意：在画的时候要将起点和终点完全重合）。



图 2-48　　图 2-49

（3）单击挑选工具，复制几何形体，选择【编辑】→【变换】→【旋转】命令，将复制的几何形体旋转 90°，再将动作重复两次，将 4 个几何形体在左侧点重合，如图 2-50 所示。

（4）单击挑选工具，按住 Ctrl 键选择 4 个黄色图形所在的图层，将图层拼合。

（5）单击挑选工具，复制图形，将复制的图形填充为橘红色，选择【编辑】→【变换】→【旋转】命令，将复制的图形旋转 90°；选择【编辑】→【变换】→【缩放】命令，按住 Shift+Alt 组合键将复制的图形缩小（见图 2-51）。

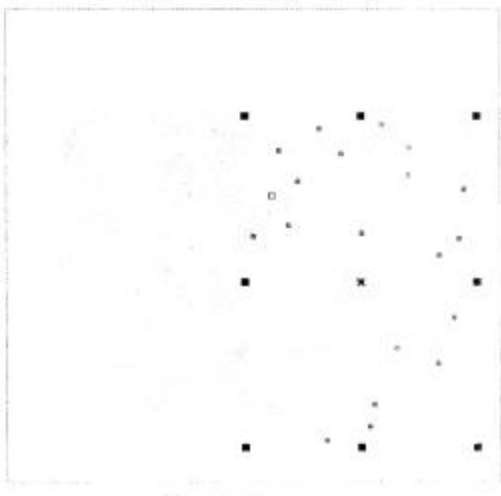


图 2-50

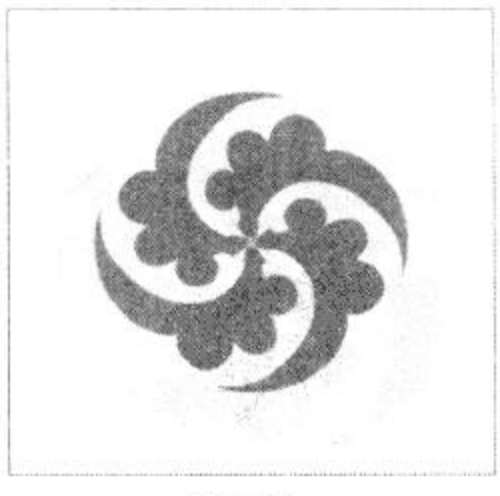


图 2-51

（6）单击挑选工具，选中正方形，将正方形填充为深黄色（色值为：C:0;M:20;Y:100;K:0），如图 2-52 所示。

2. 制作多个图形和文字标示

（1）单击，复制 3 个图形，以上下左右的位置排列好（见图 2-53）。

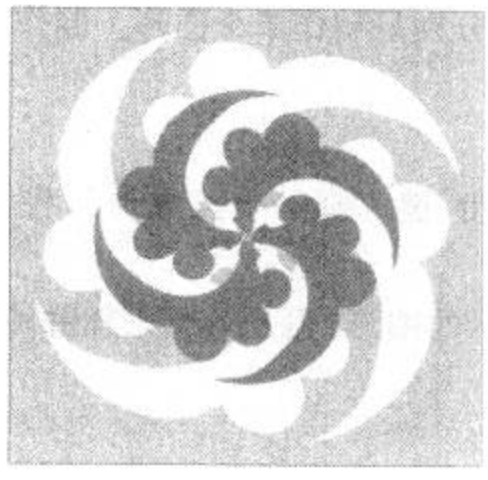


图 2-52

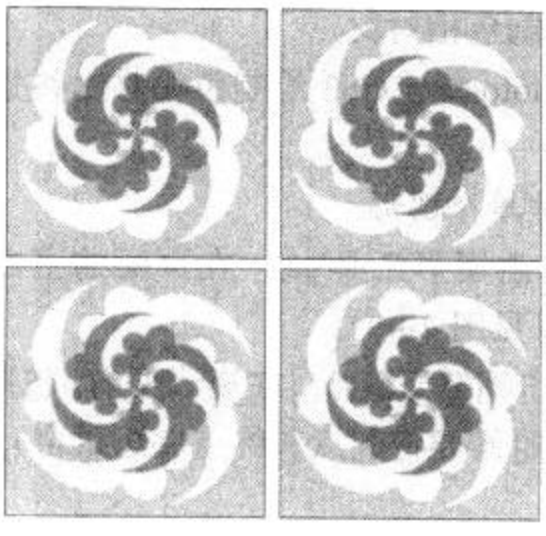


图 2-53

（2）单击，选中右上角的正方形，填充颜色，设置颜色为 C:20 M:0 Y:100 K:0。

（3）单击，选中左下角的正方形，填充颜色，设置颜色为 C:60 M:0 Y:60 K:20。

（4）单击，选中右下角的正方形，填充颜色，设置颜色为 C:60 M:80 Y: 0 K:20，如图 2-54 所示。

（5）单击文本工具 T，在左边第一组图案下面输入文字“同类色相”，再单击，在属性栏的字体列表中选择黑体，字体大小选择 10 号字。然后在右边第一组图案下面输入文字“类似色相”，在左边第二组图案下面输入文字“对比色相”，在右边第二组图案下面输入文字“互补色相”，用同样方法更改字体以及字体大小，最终效果如图 2-55 所示。

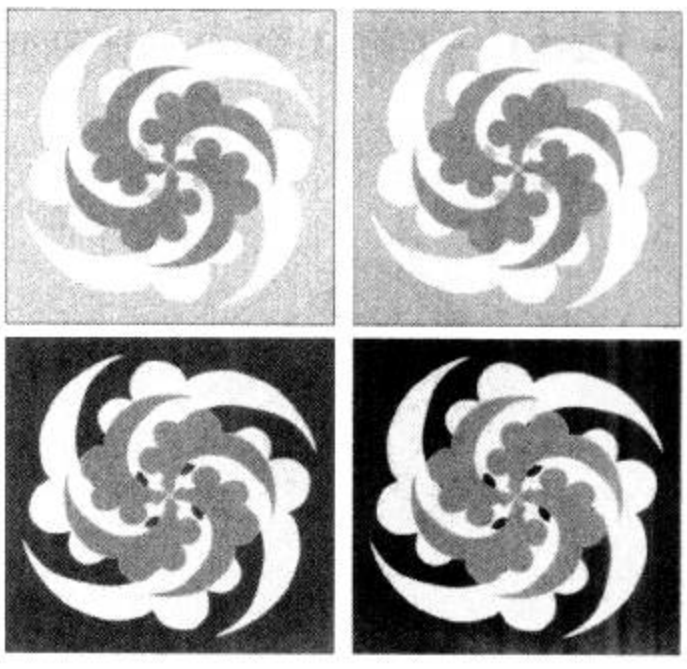


图 2-54

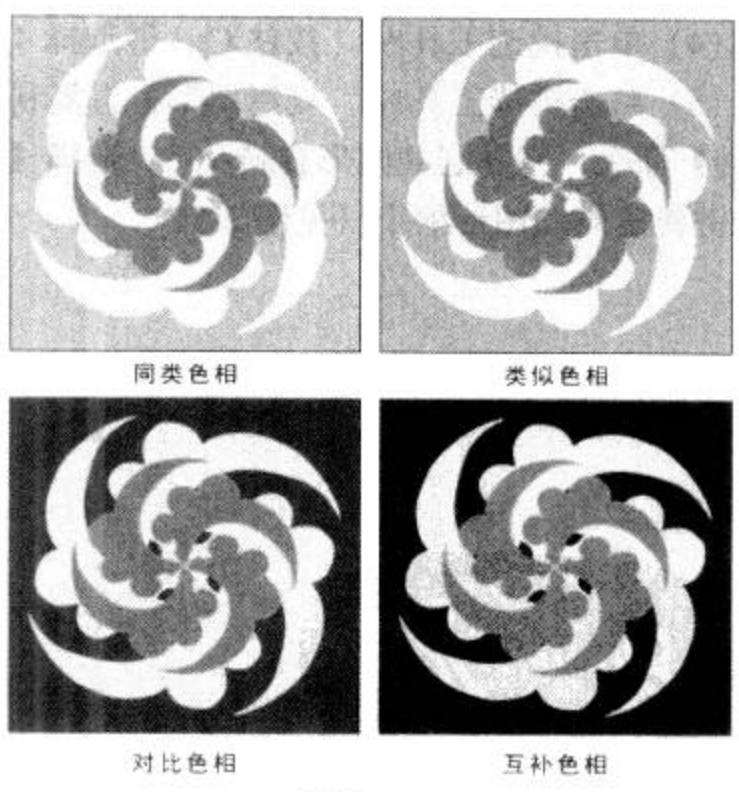


图 2-55

2.3.2 明度对比

一、明度对比概述

因色彩的明暗差异而形成的对比，称为明度对比。根据明度序列表，我们将明度分为 11 度，

0 度为明度最低，10 度为明度最高，0～3 度为低调色，4～6 度为中调色，7～10 度为高调色（见图 2-56）。

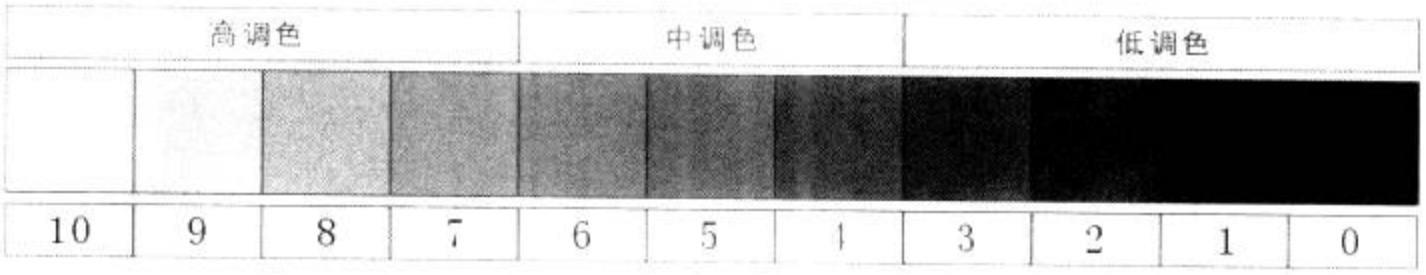


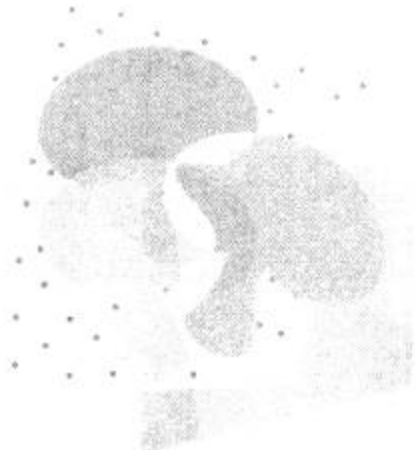
图 2-56

色彩间明度差别的大小，决定明度对比的强弱。3 度差以内的对比称为短调对比；3～5 度差的对比称为中调对比；5 度差以上的对比称为长调对比。

明度对比在视觉上和心理上有着不同的效应。

1．高短调：对比度相差小，感觉轻柔、明净、含蓄（见图 2-57）。

2．高中调：对比度相差不大，感觉愉快、优雅、女性感（见图 2-58）。



高短调

图 2-57

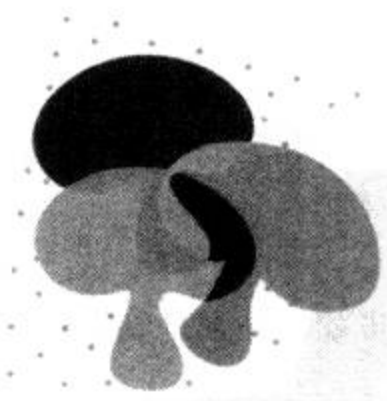


高中调

图 2-58

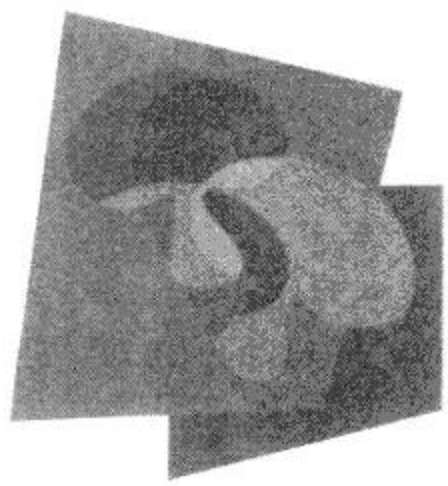
3．高长调：对比度相差大，感觉活泼、明亮、富有刺激感（见图 2-59）。

4．中短调：对比度相差小，感觉模糊、朦胧、平淡（见图 2-60）。



高长调

图 2-59

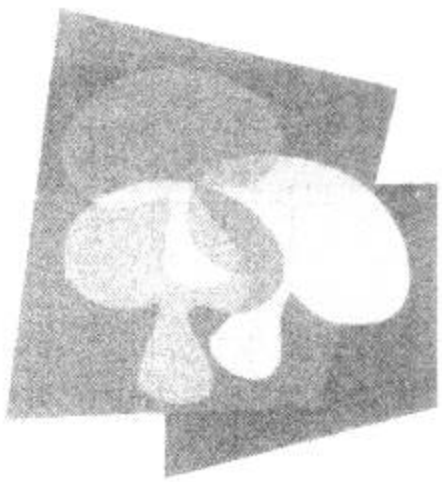


中短调

图 2-60

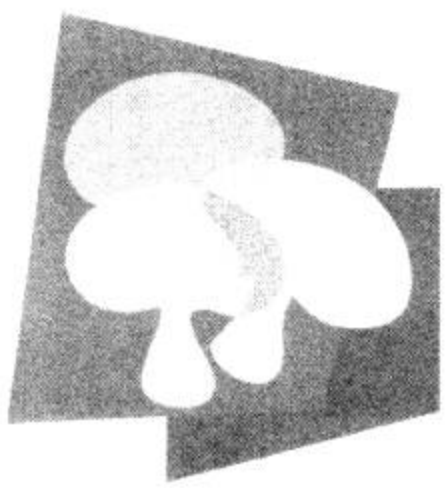
5．中中调：对比度相差不大，感觉适中、舒适、丰富（见图 2-61）。

6．中长调：对比度相差大，感觉强健、坚实、男性感（见图 2-62）。



中中调

图 2-61



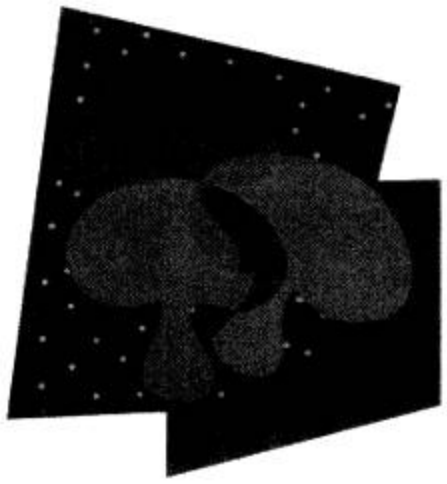
中长调

图 2-62

7．低短调：对比度相差小，感觉深沉、忧郁、寂静（见图 2-63）。

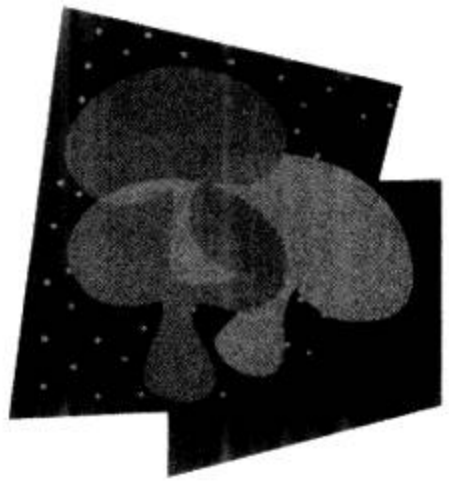
8．低中调：对比度相差不大，感觉朴实、厚重、内向（见图 2-64）。

9．低长调：对比度相差大，感觉强烈、苦闷、富有爆发力（见图 2-65）。



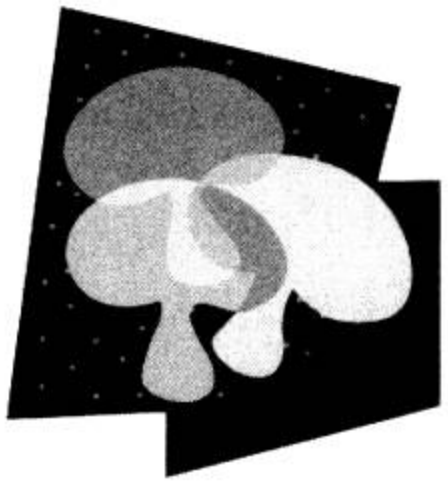
低短调

图 2-63



低中调

图 2-64



低长调

图 2-65

10．最长调：最长调是由黑白两色构成的，是明度对比最强的调性，感觉是醒目的、生硬的、明晰的、简单化的。

对服装设计色彩的应用而言，明度对比的正确与否，是决定配色的光感、明快感、清晰感以及心理作用的关键。

二、绘制色相对比

接下来利用 Photoshop CS3 绘制明度对比，共分为两个步骤，分别是制作单个图形和制作多个图形。

1．制作单个图案

（1）单击钢笔工具，在页面空白处画两个不规则的四边形，并填充浅蓝色，色值分别为 C:10 M:0 Y:0 K:0 和 C:20 M:0 Y:0 K:0（见图 2-66）。

（2）单击椭圆工具，按住 Ctrl 键，在左侧的四边形上画一个圆形，将大小设置为 0.8cm × 0.8cm，单击左键填充颜色为红（色值为 C:0 M:100 Y:100 K:0）。

（3）随意拖动红色的小圆到任意位置，按住 Alt 键进行复制。在左侧四边形上复制若干红色小圆（见图 2-67）。

图 2-66



图 2-67

（4）单击钢笔工具，在左侧的四边形内，按照如图 2-68 所示的图形，画出这个几何形体并填充蓝色（色值分别为 C:30 M:0 Y:0 K:0）。

（5）单击挑选工具，选择蘑菇形图形，按住 Alt 键进行复制，并填充蓝色（色值为 C:15 M:0 Y:0 K:0）。选择【编辑】→【变换】→【旋转】命令，可以旋转至适当位置（见图 2-69）。

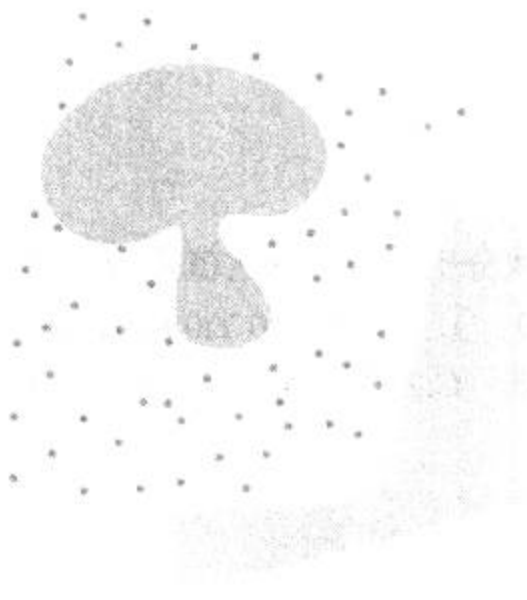


图 2-68



图 2-69

（6）单击挑选工具，选择下面的蘑菇形图形，将其变为选区，然后选择上面蘑菇形图形图层，复制两个蘑菇图形相交的部分为一个新的图形，将新的图形填充颜色为 C:20 M:0 Y:0 K:0（见图 2-70）。

（7）按照步骤（5）的方法再复制一个蘑菇图形，填充颜色 C:25 M:0 Y:0 K:0，并进行旋转到适当的角度。用步骤（6）的方法将最后边的蘑菇形和其他两个蘑菇形相交。相交后的两个图形分别填充颜色为 C:10 M:0 Y:0 K:0 和 C:30 M:0 Y:0 K:0（见图 2-71）。

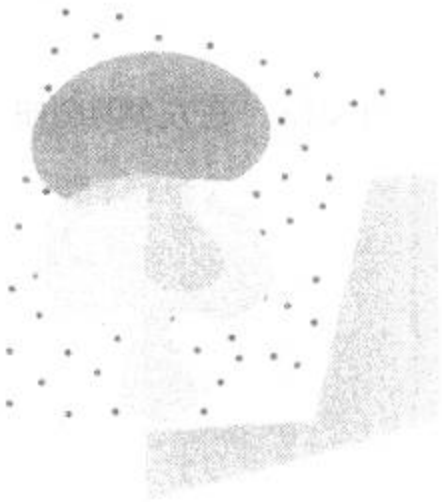


图 2-70

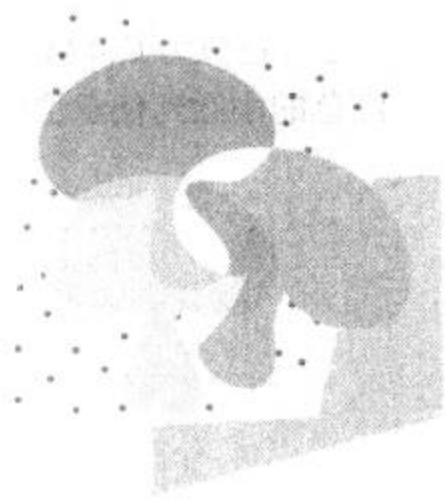


图 2-71

2. 制作多个图形

（1）单击挑选工具，将所有图形都选中，按住 Alt 键，向右拖动鼠标到空白位置，复制图形（见图 2-72）。

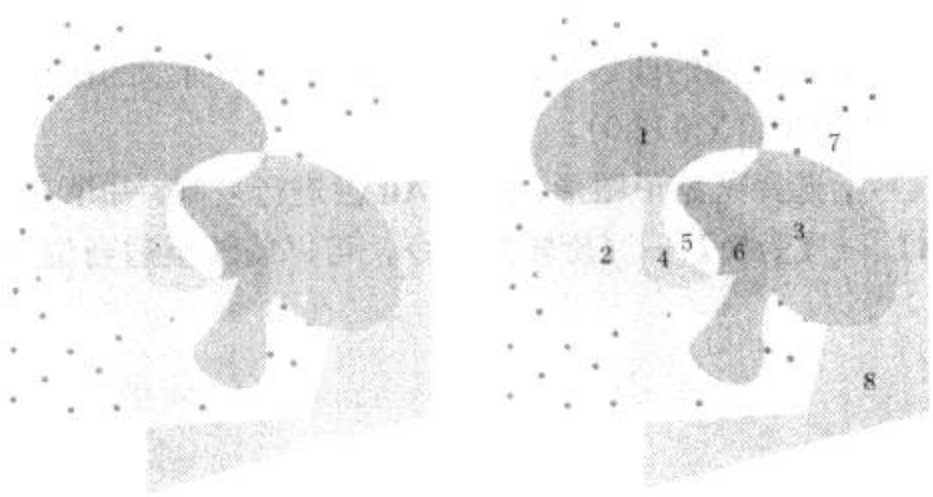


图 2-72

（2）单击挑选工具，将如图 4-72 标注的 1～8 的色块分别按照下列色值进行更改，①：C:50 M:0 Y:0 K:0；②：C:50 M:0 Y:0 K:0；③：C:40 M:0 Y:0 K:0；④：C:40 M:0 Y:0 K:0；⑤：C:30 M:0 Y:0 K:0；⑥：C:50 M:0 Y:0 K:0；⑦：C:10 M:0 Y:0 K:0；⑧：C:20 M:0 Y:0 K:0（见图 2-73）。



图 2-73

（3）按照步骤（1）和（2）的方法，在页面的右侧再复制第三组图形，并填充颜色为①：C:70 M:0 Y:10 K:30；②：C:40 M:0 Y:10 K:10；③：C:50 M:0 Y:10 K:10；④：C:50 M:0 Y:10 K:10；⑤：C:40 M:0 Y:10 K:10；⑥：C:70 M:0 Y:10 K:30；⑦：C:10 M:0 Y:0 K:0；⑧：C:20 M:0 Y:0 K:0（见图 2-74）。

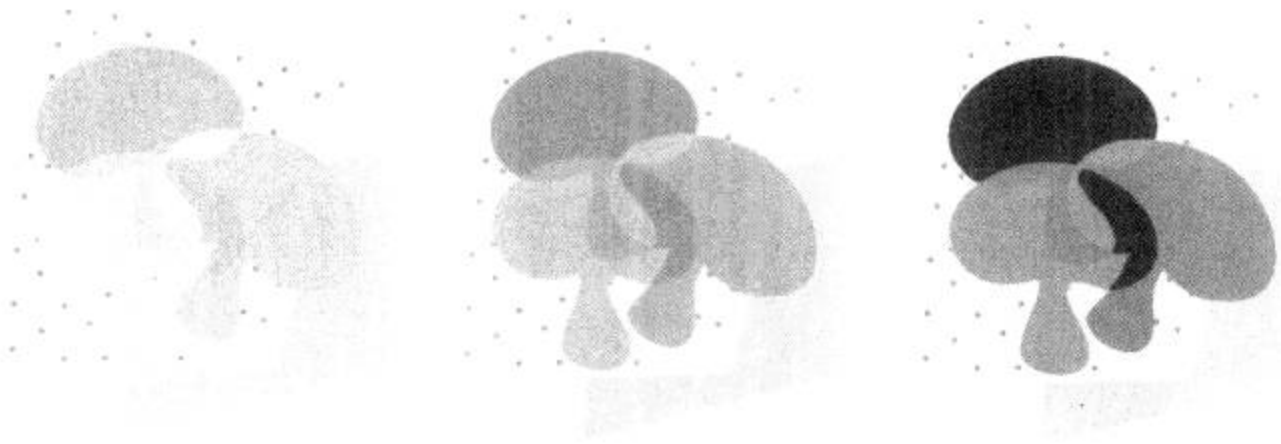


图 2-74

（4）按照步骤（3）的方法，在第一排正下方再复制第四组图形，并填充颜色为①：C:40 M:0 Y:10 K:20；②：C:30 M:0 Y:10 K:20；③：C:30 M:0 Y:10 K:10；④：C:30 M:0 Y:10 K:10；⑤：C:20 M:0 Y:10 K:10；⑥：C:40 M:0 Y:10 K:20；⑦：C:40 M:0 Y:0 K:10；⑧：C:50 M:0 Y:0 K:10（见图 2-75）。

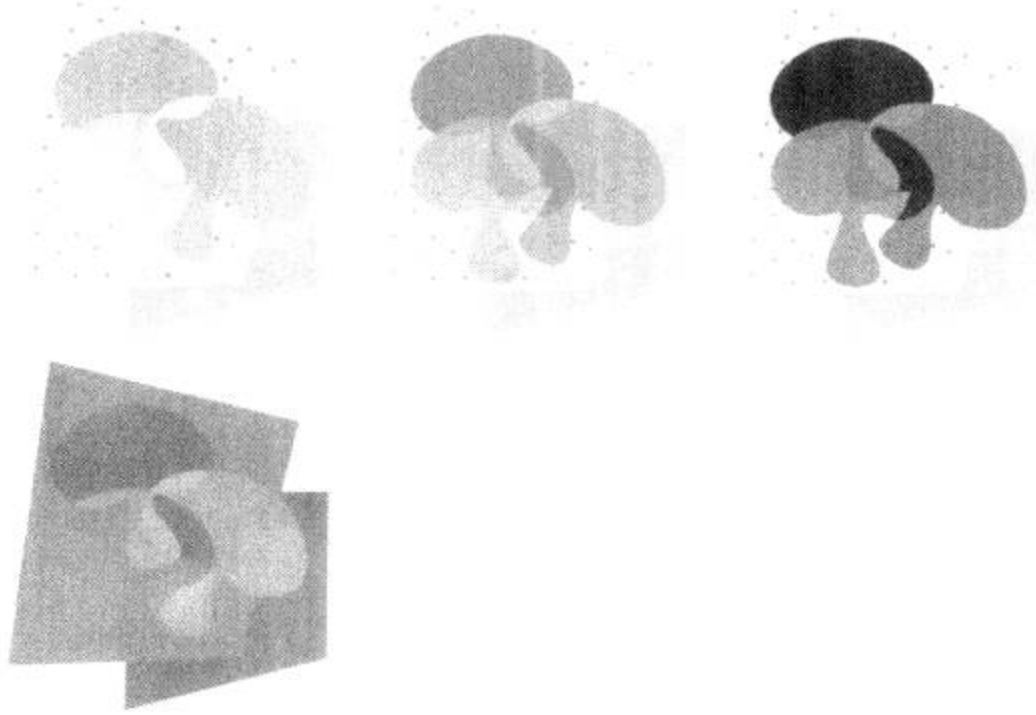


图 2-75

（5）按照步骤（3）的方法，在第二排中间位置复制第五组图形，并填充颜色为①：C:40 M:0 Y:0 K: 0；②：C:30 M:0 Y:0 K:0；③：C:20 M:0 Y:0 K:0；④：C:20 M:0 Y:0 K:0；⑤：C:30 M:0 Y:0 K:0；⑥：C:40 M:0 Y:0 K:0；⑦：C:40 M:0 Y:0 K:10；⑧：C:50 M:0 Y:0 K:10（见图 2-76）。

（6）按照以上的方法，在第二排右侧位置再复制第六组图形，并填充颜色为①：C:20 M:0 Y:0 K: 0；②：C:15 M:0 Y:0 K:0；③：C:10 M:0 Y:0 K:0；④：C:10 M:0 Y:0 K:0；⑤：C:15 M:0 Y:0 K:0；⑥：C:20 M:0 Y:0 K:0；⑦：C:40 M:0 Y:0 K:10；⑧：C:50 M:0 Y:0 K:10（见图 2-77）。

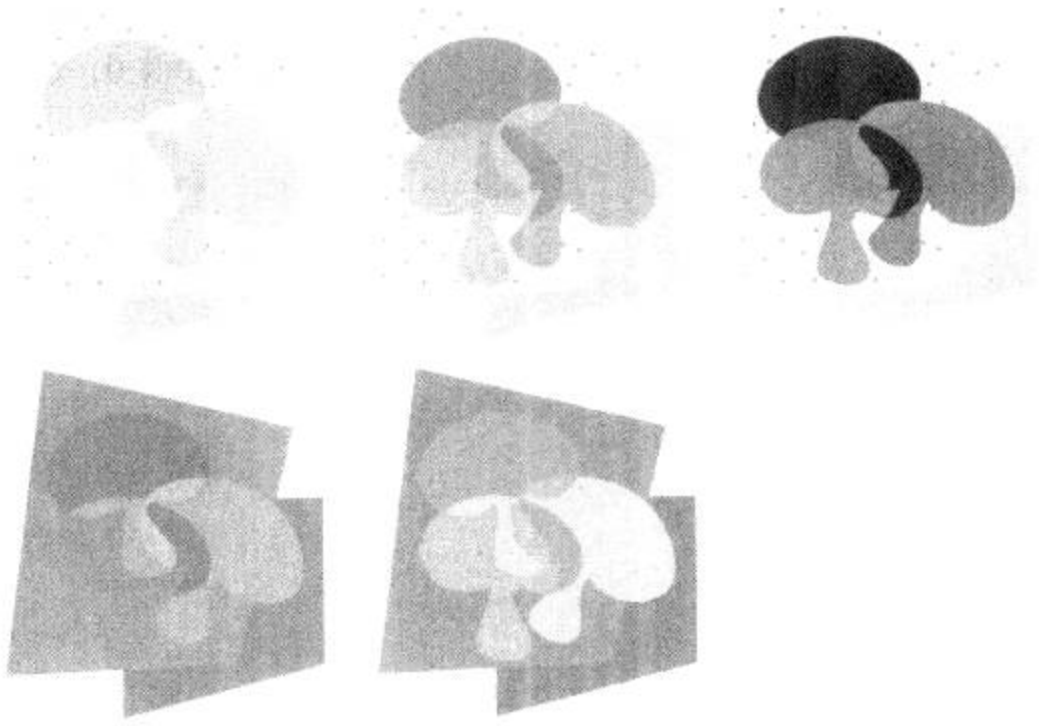


图 2-76

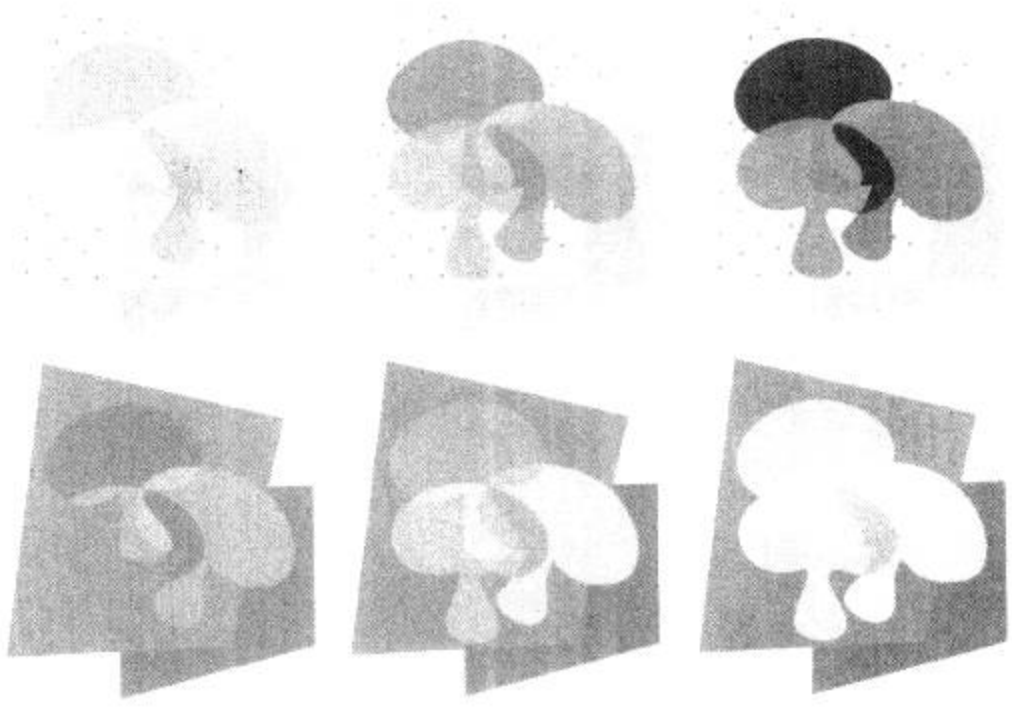


图 2-77

(7) 按照以上的方法，在第三排左侧位置复制第七组图形，并填充颜色为①：C:90 M:0 Y:0 K:70；②：C:60 M:0 Y:0 K:60；③：C:40 M:0 Y:0 K:50；④：C:60 M:0 Y:0 K:50；⑤：C:60 M:0 Y:0 K:60；⑥：C:90 M:0 Y:0 K:70；⑦：C:100 M:0 Y:0 K:90；⑧：C:100 M:0 Y:0 K:80（见图 2-78）。

(8) 按照以上的方法，在第三排中间位置复制第八组图形，并填充颜色为①：C:70 M:0 Y:10 K:30；②：C:70 M:0 Y:20 K:20；③：C:55 M:0 Y:20 K:20；④：C:55 M:0 Y:20 K:20；⑤：C:70 M:0 Y:20 K:20；⑥：C:70 M:0 Y:10 K:30；⑦：C:100 M:0 Y:0 K:90；⑧：C:100 M:0 Y:0 K:80（见图 2-79）。

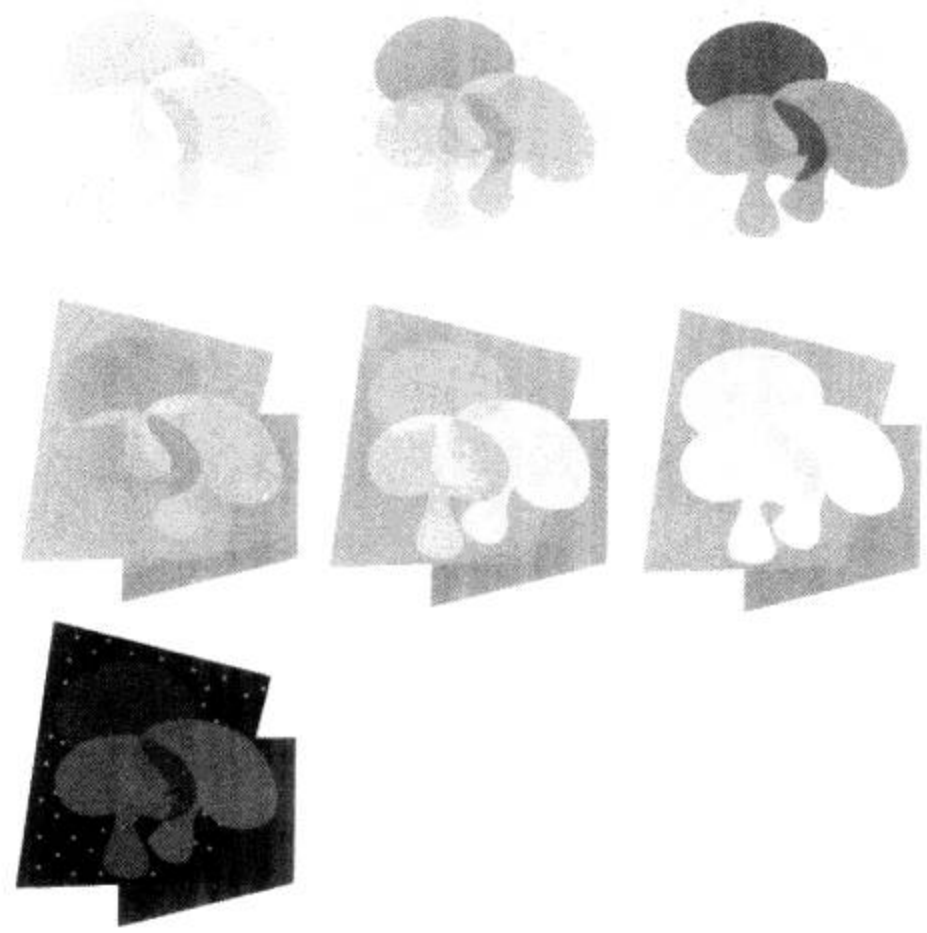


图 2-78

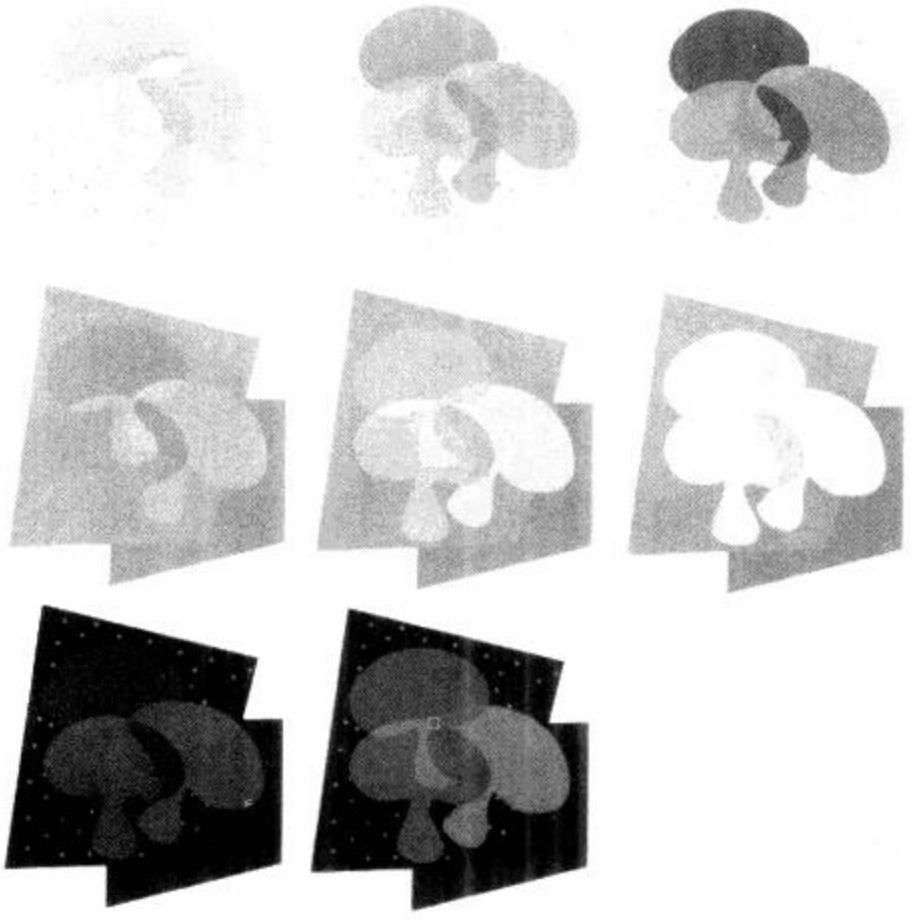


图 2-79

（9）按照以上的方法，在第三排右侧位置复制第九组图形，并填充颜色为①：C:50 M:0 Y:0 K:0；②：C:30 M:0 Y:0 K:0；③：C:20 M:0 Y:0 K:0；④：C:20 M:0 Y:0 K:0；⑤：C:30 M:0 Y:0 K:0；⑥：C:50 M:0 Y:0 K:0；⑦：C:100 M:0 Y:0 K:90；⑧：C:100 M:0 Y:0 K:80（见图 2-80）。

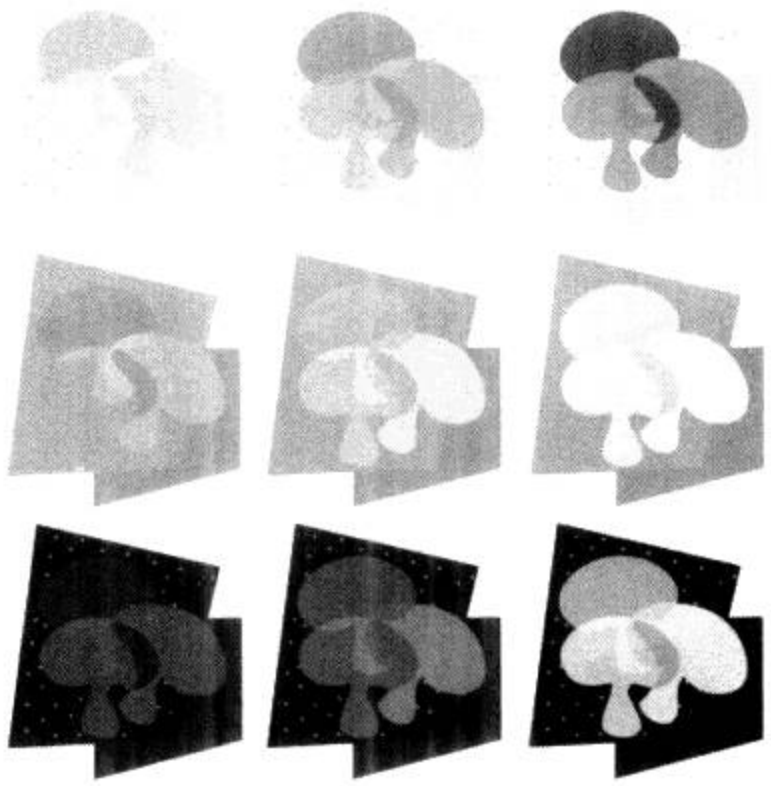


图 2-80

（10）单击文本工具 T，在第一排第一组图形下面输入文字“高短调”，单击挑选工具，在属性栏的字体列表中选择“黑体”，字号选择“10”号字。按相同方法在每组图形下面分别输入相应的文字（见图 2-81）。

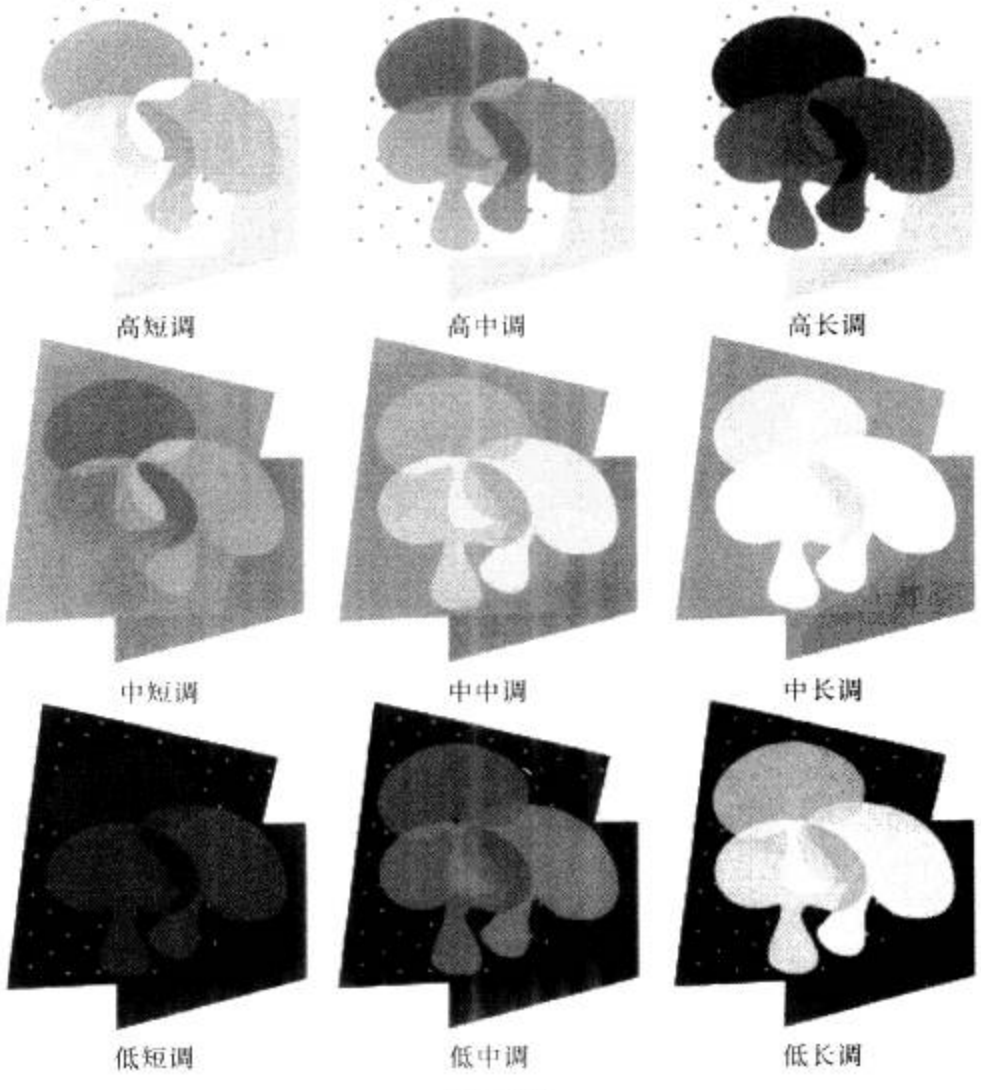


图 2-81

2.3.3 纯度对比

一、纯度对比概述

纯度对比指色彩鲜艳与混浊的对比，纯度也可称为彩度。把纯度序列分成 5 段，纯色所在段为最高纯度，无彩色所在的段为最低纯度，靠近纯色一方的一段为高纯度，靠近无彩色一方的一段为低纯度，余下的中间段为中纯度。

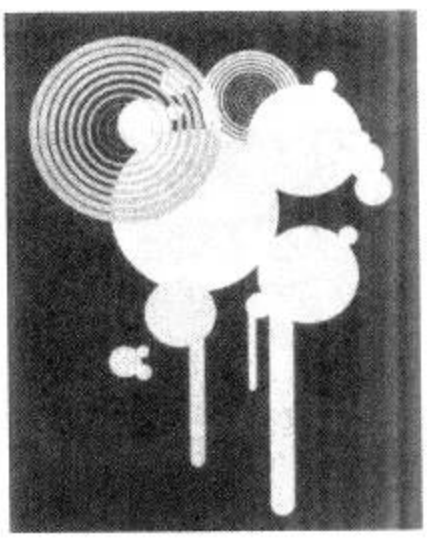
一般来说色彩间纯度的大小决定着纯度对比的强弱，我们用 4 种组合进行对比，所产生的个性和感觉是不同的。

1. 高彩对比

在纯度对比中，如果主体物的颜色和其他颜色都属于高纯度色，称为高彩对比。高彩对比的色彩鲜艳夺目、华丽，色彩效果强烈，但是容易造成视觉疲劳（见图 2-82）。

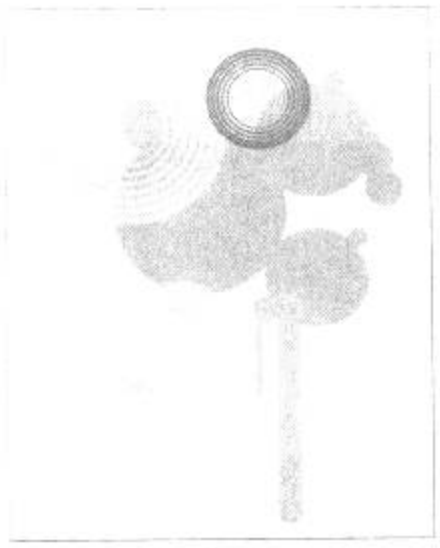
2. 低彩对比

在纯度对比中，如果主体物的颜色和其他颜色都属于低纯度色，称为低彩对比。低彩对比的色彩含蓄、郁闷，具有神秘感（见图 2-83）。



高彩对比

图 2-82



低彩对比

图 2-83

3. 中彩对比

在纯度对比中，如果主体物的颜色和其他颜色都属于中纯度色，称为中彩对比。中彩对比的色彩温和柔软，具有稳重、浑厚的视觉效果（见图 2-84）。

4. 艳灰对比

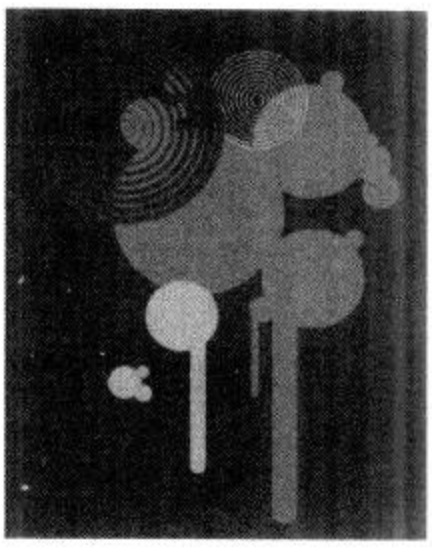
在纯度对比中，如果主体物的颜色是高纯度色，其他颜色都属于低纯度色，称为艳灰对比。艳灰对比的色彩相互映衬，具有生动、活泼的视觉效果（见图 2-85）。

二、绘制色相对比

利用 Photoshop CS3 绘制纯度对比共分为两个步骤，分别是制作单个图形、制作多个图形和文字标示。

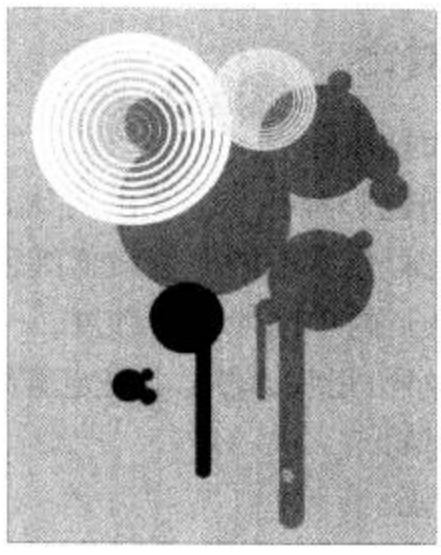
1. 制作单个图案

（1）单击矩形工具 ，在页面空白的位置画长方形，在属性栏中将大小设置为 5cm × 6.5cm，并填充青色（色值为 C:100 M:0 Y:0 K:0）。



中彩对比

图 2-84



艳灰对比

图 2-85

（2）单击椭圆工具，按住 Shift 键，在蓝色长方形区域内画一个 2cm × 2cm 的圆，填充黄色（色值为 C:0 M:0 Y:100 K:0）（见图 2-86）。

（3）单击挑选工具，按住 Alt 键，拖动圆到适当位置进行复制，并按住 Shift 键，拖住选取框的一角进行等比例缩放。采用同样的方法复制 11 个大小、位置不同的圆（见图 2-87）。

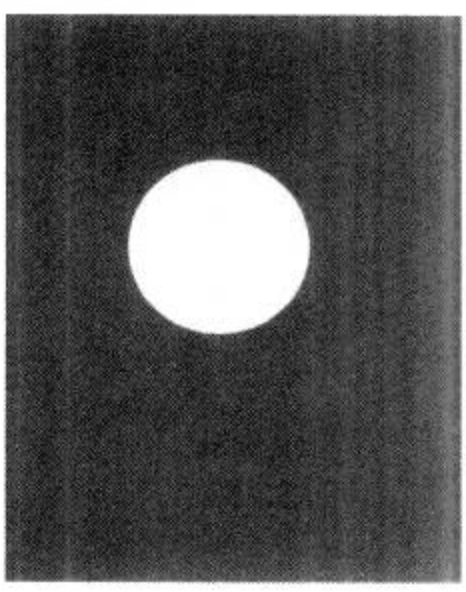


图 2-86

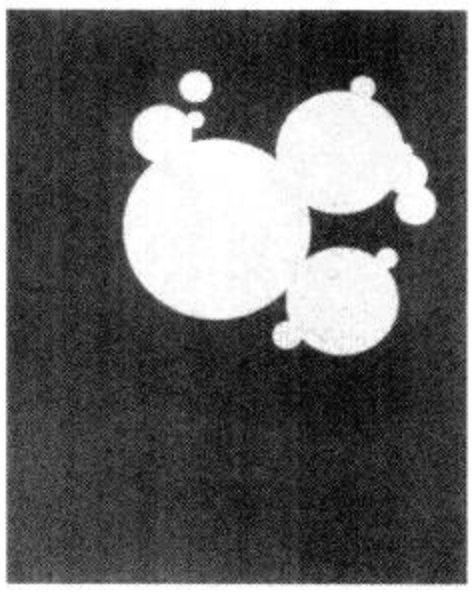


图 2-87

（4）单击椭圆工具，按住 Shift 键，在蓝色长方形区域内画一个 2.3cm × 2.3cm 的圆，将椭圆形转为轮廓，轮廓线宽度为 1.0mm。选择【编辑】→【描边】命令，设置轮廓线的颜色（色值为 C:0 M:20 Y:100 K:0），并复制一个圆，设置大小为 0.2cm × 0.2cm（见图 2-88）。

（5）在大圆环与小圆环之间分别再复制 9 个从大到小的圆环，尺寸逐次递减（见图 2-89）。

（6）单击挑选工具，选择深黄色的圆环，按住 Alt 键，向右拖动鼠标到空白位置，复制图形，将最大的圆环的轮廓线宽度设为 0.5mm，并同比例缩小，将轮廓线设置为杏黄色（色值为 C:0 M:15 Y:30 K:0），如图 2-90 所示。

（7）单击椭圆工具，按住 Ctrl 键，在蓝色长方形区域内再画一个 0.8cm × 0.8cm 的圆，填充嫩苗色（色值为 C:10 M:0 Y:80 K:0）。按照步骤（3）再复制 3 个大小不一的圆，并移动到适当位置（见图 2-91）。

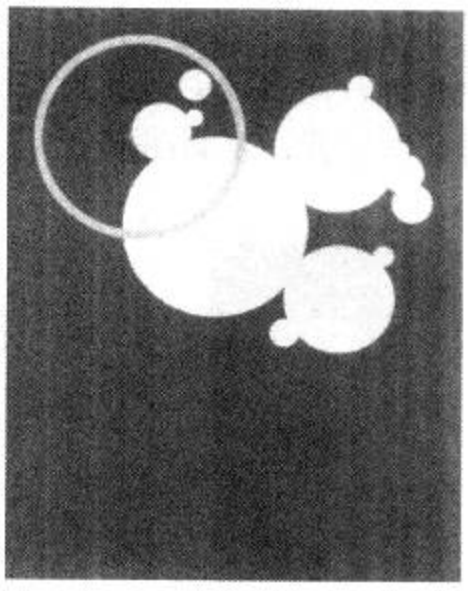


图 2-88

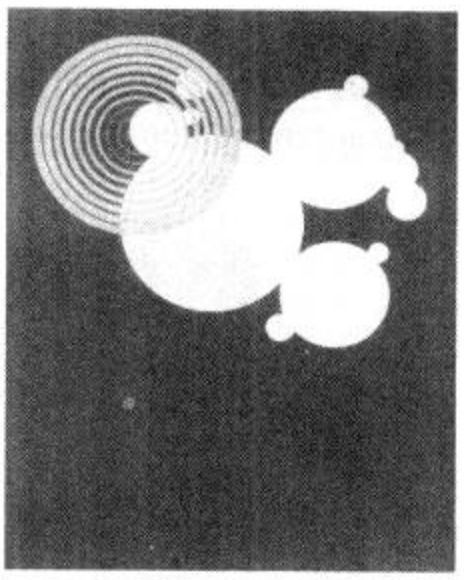


图 2-89

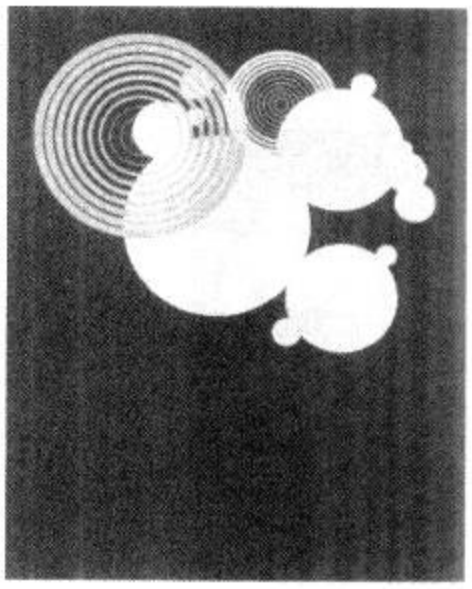


图 2-90

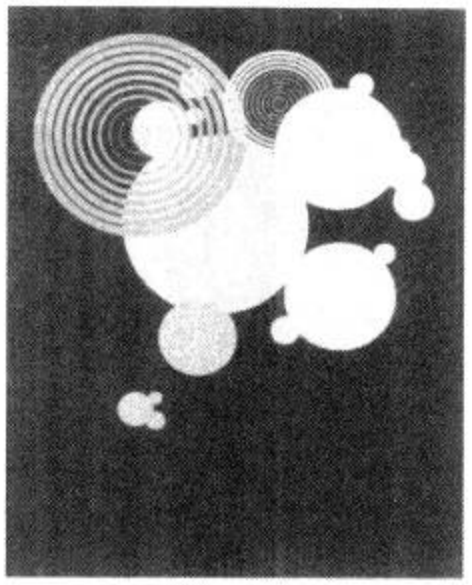


图 2-91

（8）单击圆角矩形工具，在页面上画一个 0.3cm × 3cm 的长方形，半径设置为 0.353cm，填充黄色（色值为 C:0 M:0 Y:100 K:0），如图 2-92 所示。

（9）按照步骤（8）的方法，再画两个圆角长方形，并填充相应的颜色（见图 2-93）。

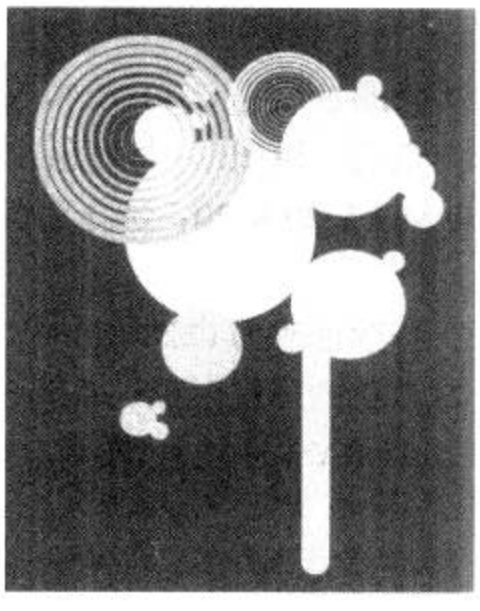


图 2-92

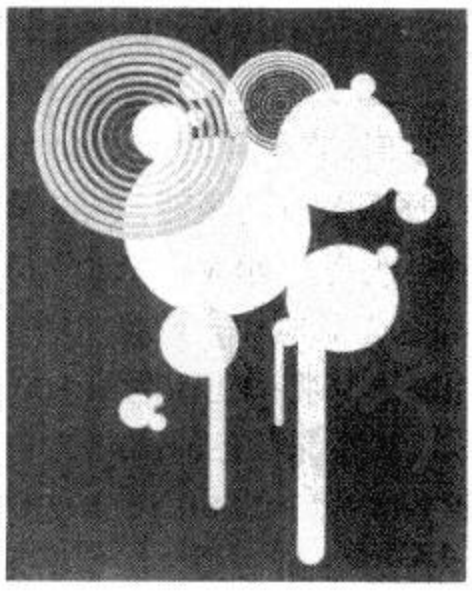


图 2-93

2. 制作多个图形和文字标示

（1）单击挑选工具，选择页面中的所有图形，按住 Alt 键，向右拖动鼠标到空白位置，复制图形。选取这两个图形，按照前面的方法向下拖动鼠标到空白位置，复制图形（见图 2-94）。

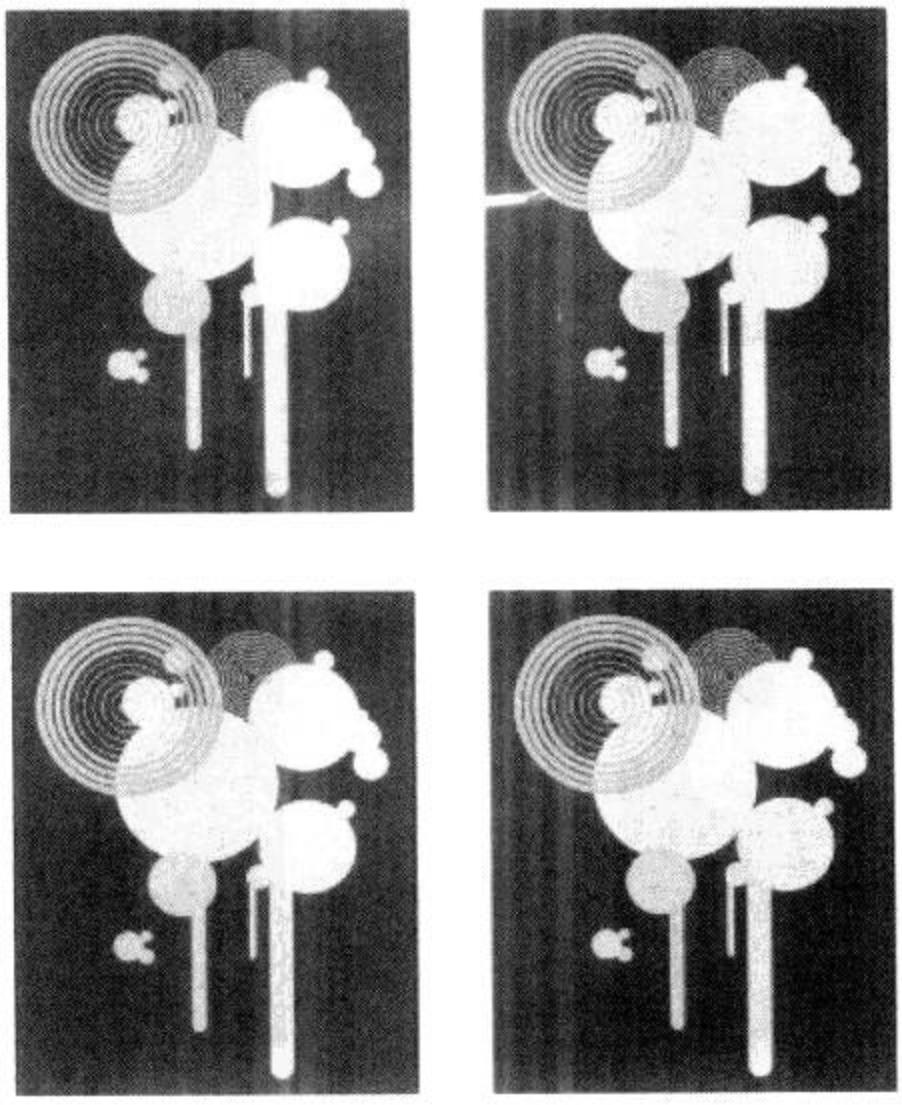


图 2-94

（2）单击挑选工具，选择右上角图形的长方形背景，将颜色改为 C:0 M:0 Y:10 K:0；选择黄色的一组图形，将颜色改为 C:0 M:0 Y:0 K:20；选择嫩苗色的一组图形，将颜色改为 C:0 M:0 Y:0 K:10；选择深黄色的圆环，将轮廓线的颜色改为 C:0 M:0 Y:0 K:10；选择杏黄色的圆环，将轮廓线的颜色改为 C:20 M:0 Y:20 K:40（见图 2-95）。

（3）单击挑选工具，选择左下角图形的长方形背景，将颜色改为 C:40 M:40 Y:0 K:60；选择黄色的一组图形，将颜色改为 C:60 M:40 Y:0 K:0；选择嫩苗色的一组图形，将颜色改为 C:20 M:0 Y:20 K:20；选择深黄色的圆环，将轮廓线的颜色改为 C:100 M:0 Y:20 K:20；选择杏黄色的圆环，将轮廓线的颜色改为 C:20 M:0 Y:20 K:0（见图 2-96）。

（4）单击挑选工具，选择右下角图形的长方形背景，将颜色改为 C:20 M:0 Y:20 K:20；选择黄色的一组图形，将颜色改为 C:100 M:0 Y:0 K:0；选择嫩苗色的一组图形，将颜色改为 C:100 M:100 Y:0 K:0；选择深黄色的圆环，将轮廓线的颜色改为 C:0 M:0 Y:100 K:0；选择杏黄色的圆环，将轮廓线的颜色改为 C:0 M:0 Y:0 K:20（见图 2-97）。

（5）单击 T，在第一排第一组图形下面输入文字“高彩短调”，单击，在属性栏的字体列表中选择黑体，字体大小选择 10 号字，在每组图形下面分别输入相应的文字（见图 2-98）。



图 2-95

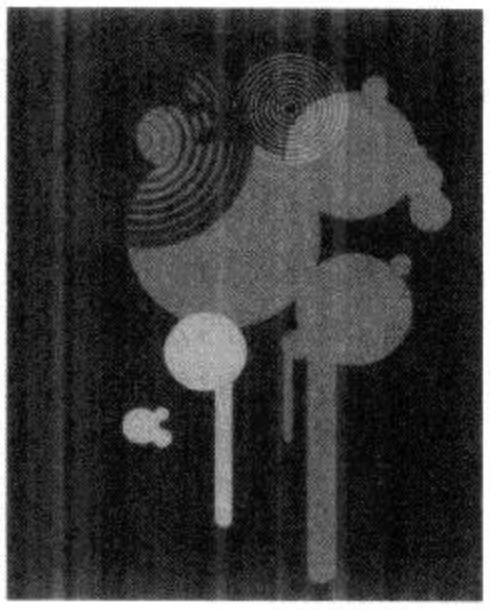


图 2-96

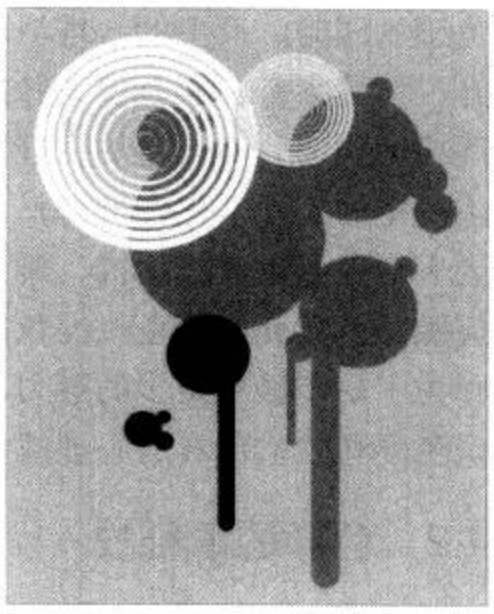
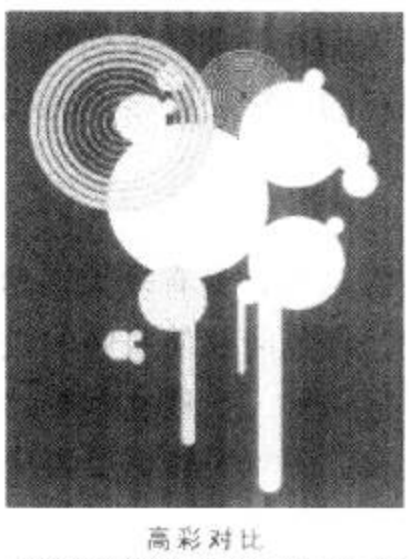
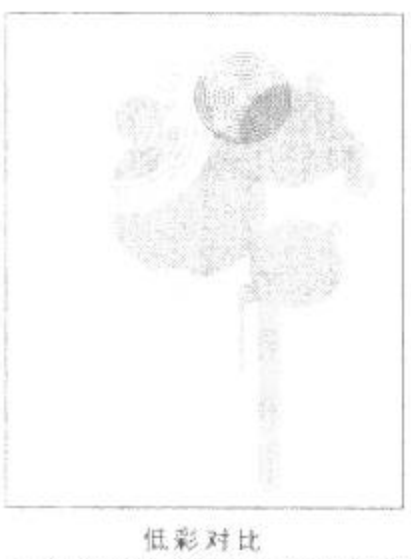


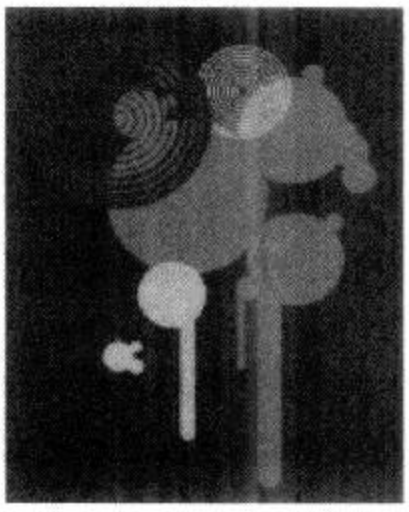
图 2-97



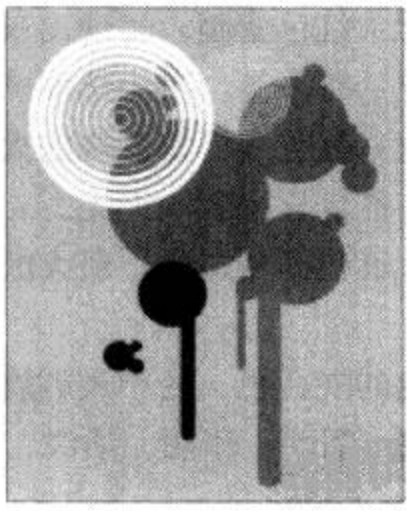
高彩对比



低彩对比



中彩对比



艳灰对比

图 2-98



2.4 色彩心理

2.4.1 色彩的心理功能

色彩心理是指来自色彩的物理光刺激对人的心理反应。不同波长的光作用于人的视觉器官产

生色感的同时，产生的心理活动也是不同的。心理学家实验发现，红色能使人的脉搏加快、血压上升、情绪兴奋；蓝色使人脉搏减缓、情绪沉静。色彩生理和心理过程是同时交叉进行的，它们之间相辅相成，有一定的生理变化必然会产生一定的心理活动；在有一定的心理活动的同时也会发生一定的生理变化。例如，儿童对色彩反应比较单纯，只对纯度、明度高的鲜艳色较为敏感；而老人对色彩反应较迟钝，辨色能力下降，这是由于生理功能衰竭造成的。兴奋型的人对色彩的反应敏感，尤其对暖色、纯色反应强烈；安静型的人对色彩的反应缓慢，多偏爱冷色和深色。设计师为了赋予服装更多的魅力，充分了解不同的对象的色彩心理是十分必要的。只有掌握了人们认识色彩和欣赏色彩的心理规律，才能合理地将色彩运用到服装设计中。

2.4.2 色彩的象征性

在服装设计作品中，如何恰如其分、合理有效地应用色彩及多种对比调和的效果，可以使作品更加丰富多彩。因此，对典型色彩的象征性进行研究，是有必要的。

色彩的象征内容并不是人们想象的产物，它是人们在长期的生活中感受、认识和应用过程中总结的一种说法，当然，所谓的象征内容并不是绝对的。它和地域、时代、民族等文化环境的差异有着密切的联系。以下列举几种主要色彩的象征意义。

1. 红色

红色在光谱中光波最长，在视网膜上成像的位置最深，具有较为强烈的刺激作用，极易引起注意、兴奋、紧张等情绪。心理学家通过实验发现，红色能够使肌肉的机能和血液循环加强。由于红色的刺激性，常常用红色来作为革命旗帜、报警信号、交通标示等的指定色。在中国人的用色习惯中，红色表示喜庆和吉利，是传统的节日色彩；中华民族婚娶喜庆喜欢挂红灯、穿红衣、配红花等。而西方人则将红色用于小面积的装饰。

红色与柠檬黄搭配：红色变暗，呈现出被征服的效果。

红色与粉红色搭配：有平衡、减小热度的感觉。

红色与蓝绿色搭配：红色变得如燃烧的火焰。

红色与橙色搭配：红色显得暗淡无光。

红色与黑色搭配：红色即刻迸发出最大的、不可征服的、超凡的热情。

2. 橙色

橙色是黄色和红色的混合色，处于最辉煌色的交点，是色环中最温暖的色彩。也是一种令人激奋的色彩，具有轻快、明朗、华丽、活泼、时尚的效果。橙色是易引起食欲的色彩，常用于食品包装的设计上。

3. 黄色

黄色是色相环中最明亮、最辉煌的色彩，具有快乐、希望、智慧和明朗的个性。黄色有着金色的光芒，在东方，黄色是帝王专用色，中国皇帝的龙袍、龙椅以及其他器具都使用黄色，象征权力和崇高。

黄色与白色搭配：黄色变暗，白色将黄色推到了次要地位。

黄色与黑色搭配：黄色变得更加辉煌、积极。

黄色与橙色搭配：就像阳光照射在成熟的麦田中一样强烈。

黄色和绿色搭配：由于绿色中含有黄色的成分，所以有亲和力。

黄色和红色搭配：有着强有力的视觉效果，表现出一种欣喜、辉煌夺目的效果。

4. 绿色

绿色的视觉观感比较舒适、温和，它令人联想起郁郁葱葱的森林、草坪和绿油油的田野。意味着生长、丰饶、充实、和平与希望。

当绿色向黄色倾斜变成黄绿色时，使我们联想到大自然的清新美好的春天。

5. 蓝色

蓝色是色环中最冷的颜色，属短光波。蓝色使人联想到宇宙、天空与海洋，是最具清爽、清新感觉的色彩。在西方，蓝色象征着贵族。在中国传统陶瓷艺术中，青花瓷器上的蓝色，则表现了中国人沉稳内敛的民族性格。现代人把蓝色作为科学探讨领域的代表色，因此，蓝色也就成了科技的色彩，使人联想到空旷的原野、宁静的思考、纯净的天空。

蓝色与黄色搭配：蓝色变暗，缺乏明亮度。

蓝色与黑色搭配：蓝色表现出一种明亮的高纯度的力量，如同黑暗中的一丝光线一样闪耀。

蓝色与深褐色搭配：蓝色能使深褐色变得生动、明快。

6. 紫色

紫色在色相环中是明度最低的颜色，知觉度也较低。鲜明的紫色高贵庄重，是古代中国高官的官袍色；在古希腊里是国王的服饰色。紫色也是象征虔诚的色相，当紫色变深变暗时，是蒙昧迷信的象征，给人以消极、动荡不安的感觉。

紫色被认为是具有女性化的色彩，因为紫色容易让人想起紫丁香、紫罗兰一类的花儿。在服装设计中，紫色经常使用在女性服饰中，体现了一种温柔、优雅、浪漫的情调。

7. 黑色

黑色是整个色彩体系中最暗的颜色，很容易使人联想到黑暗、悲伤、死亡和神秘，因此，西方国家把黑色视为丧礼的服装颜色。实际上，黑色具有男性坚实、刚强的性格，黑色服饰可以体现男性庄重、沉稳、肃穆的仪表和气质。

8. 白色

白色是由全部可见光均匀混合而成的，为全色光，是光明的象征，白色明亮、朴素、贞洁、神圣。在中国传统的习俗上，白色表示对故去亲人的缅怀、悲哀，一般是丧事用色。白色在西方是结婚礼服的色彩，象征神圣和纯洁。

9. 灰色

灰色从光感上看居于白色和黑色之间，属于中等明暗、无彩度和低彩度的色彩。由于它对眼睛的刺激适中，所以在生活中，灰色的应用越来越广泛，变化也更加丰富。灰色可以给人消极和积极两方面的感觉。消极方面即视觉心理对灰色的反应平淡、乏味，甚至沉闷、寂寞、颓废；积极方面灰色给人以精致、含蓄、高雅等印象。

2.4.3 色彩的心理感受

色彩使人产生某种情感，当人们看到某一色彩时，都会产生某种特殊的感觉。如在炎热的夏天，看到蓝底白色的雪花，顿时就会感到清静、凉爽的感觉。

生活中的这些色彩感情，根据每个人的年龄、阅历和民族的不同会有不同，但共性还是有很多的，如色彩的冷暖感、色彩的轻重感、色彩的强弱感等。

1. 色彩的冷暖感

色彩的冷暖是人们最为敏感的，不同的色彩会产生不同的温度感。红、橙、黄色常常使人联想到冉冉升起的太阳和熊熊烈火，因此会有温暖的感觉，这类色彩称为暖色系；蓝、青、紫色常常使人联想起蔚蓝大海、万里晴空和阴郁的森林等，因此有寒冷的感觉，称为冷色系。

暖色容易使人兴奋，但是使人感到疲劳和烦躁不安；冷色使人镇静，但灰暗的冷色容易使人感到沉重和阴森。

2. 色彩的轻重感

色彩的轻重感一般由明度决定，兼顾色相和纯度。高明度的色彩感觉比较轻，低明度的色彩感觉重，白色最轻，黑色最重；低明度色调的搭配具有重感，高明度色调的搭配具有轻感。

3. 色彩的强弱感

色彩的强弱色调与色相、明度和纯度三属性同时都有关联，高纯度色有强感，低纯度色有弱感；对比度大的具有强感，对比度小的具有弱感。

4. 色彩的华丽感与朴素感

色彩的华丽感与朴素感，主要取决于色彩的纯度，其次是色相和明度。红色和黄色等暖色纯度高，具有华丽感；青色、蓝色等冷色纯度低、明度低，具有朴素感。

色彩的华丽感与朴素感同色彩的搭配组合也有关系，从色相方面看，对比色相的组合显得华丽，同一色相和邻近色相的组合显得朴素。

5. 色彩的柔软感与坚硬感

色彩的柔软感和坚硬感主要与纯度和明度有关，高明度的灰色具有柔软感，低明度的纯色具有坚硬感；纯度越高坚硬感越强，纯度越低越具有柔软感；强对比色调具有坚硬感，弱对比色调具有柔软感；白色是最软的色，黑色是最硬的色。

6. 色彩的兴奋感与沉静感

色彩的兴奋感和沉静感与色相、明度和纯度三要素都有关联，其中纯度影响最为明显。如果纯度降低了，其兴奋感和沉静感会大大减弱。暖色系的高纯度色能给人以兴奋感，可以振奋精神，如红、橙；冷色系的纯度色能给人以沉静感，可安定情绪，如蓝、青。

研究色彩的心理感受，对于服装设计是非常重要的。夏天的服装采用冷色调，冬天的服装采用暖色调，这样可以调节人的冷暖感觉；儿童的服装采用强烈、跳跃、明快的色彩，能够充分地表现出儿童的活泼可爱。色彩有着强大的感染力，通过运用不同的色彩效果，可以使服装色彩的变化更加生动。

2.4.4 色彩的通感

一、色彩通感概述

色彩的通感就是通过色彩的印象来表现人们对外界事物的感觉，如视觉、听觉、触觉和味觉等。“春、夏、秋、冬”、“男、女、老、幼”、“酸、甜、苦、辣”、“早、午、晚、夜”都可以用色彩通感来表现（见图 2-99）。

二、绘制“春、夏、秋、冬”

利用 Photoshop CS3 绘制“春、夏、秋、冬”共分为两个步骤，分别是绘制“春”和复制“夏、秋、冬”。

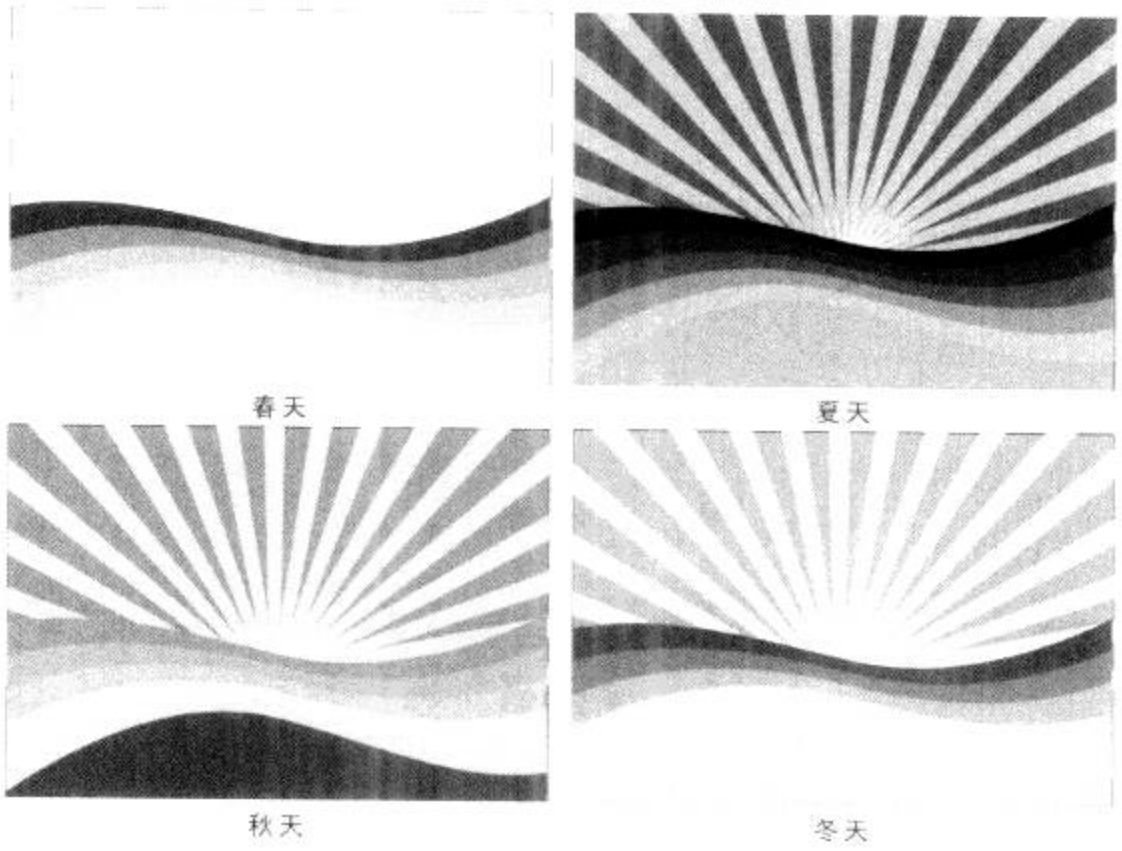


图 2-99

1. 绘制“春”

（1）单击矩形工具，画一个长方形。在属性栏中将对象的大小改为 7cm × 5cm。单击挑选工具，选中长方形，单击页面右侧的色盘中的白黄色（色值为 C:0 M:0 Y:40 K:0），如图 2-100 所示。

（2）按照步骤（1）的方法再画一个 7cm × 1.5cm 的长方形，填充颜色为 C:5 M:0 Y:40 K:0。单击挑选工具，选择两个长方形，在 工具栏中单击【垂直居中对齐】和【底对齐】按钮（见图 2-101）。

图 2-100

图 2-101

（3）单击钢笔工具，在黄色长方形内，按照如图 2-102 所示的图形，画出这个几何形体并填充白色。

（4）单击挑选工具，选择白色的几何形，将透明度数值设为 25。

（5）设置一个新动作，单击 ■ ● ▶ 录制动作，再单击效果，复制白色的几何形，选择【编辑】→【变换】→【旋转】命令，设置参考点和角度，如图 2-103 所示。单击 ■ 停止录制，再单击 ▶ 复制长方形，共单击 9 次。设置一个新动作，其他步骤同前一个动作，只是将参考点设置为右下角，最终效果如图 2-104 所示。

图 2-102

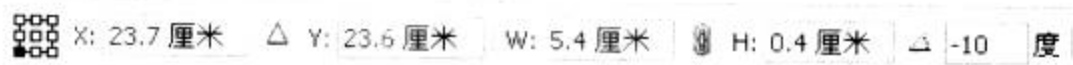


图 2-103

（6）单击钢笔工具，画 5 条宽为 7cm 的波浪形，如图 2-105 所示。

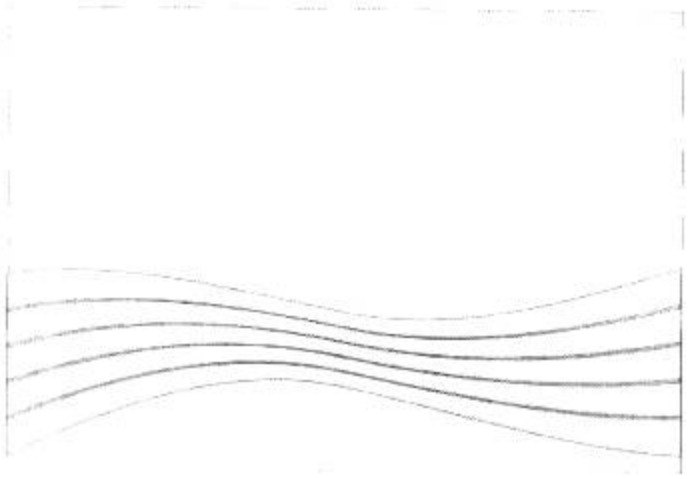


图 2-104

图 2-105

（7）单击挑选工具，从上至下依次将图形填充为绿：C:100 M:0 Y:100 K:0；酒绿：C:40 M:0 Y:100 K:0；月光绿: C:20 M:0 Y:60 K:0；嫩苗绿：C:10 M:0 Y:80 K:0 和黄：C:0 M:0 Y:100 K:0（见图 2-106）。

2. 复制“夏、秋、冬”

（1）双击挑选工具，将页面中全部图形选中，再按住 Alt 键，按住鼠标左键将图形水平向右移动，复制图形；按照同样的方法，垂直向下复制图形（见图 2-107）。

（2）单击挑选工具，选择右上角图形的长方形背景，将颜色改为 C:100 M:0 Y:10 K:0；选择飘带形图形，依次向下将颜色改为 ①C:100 M:100 Y:0 K:0；②C:50 M:100 Y:100 K:0；③C:0 M:100 Y:100 K:0；④C:0 M:60 Y:80 K:0；⑤C:0 M:20 Y:100 K:0；⑥C:0 M:30 Y:100 K:0（见图 2-108）。

（3）单击挑选工具，选择左下角图形的长方形背景，将颜色改为 C:10 M:65 Y:80 K:0；选择飘带形图形，依次向下将颜色改为 ①C: 0 M:60 Y:80 K:0；②C: 0 M:40 Y:80 K:0；③C:0 M:20 Y:100 K:0；④C:0 M: 0 Y:100 K:0；⑤C:0 M:10 Y:70 K:0；⑥C:40 M:75 Y:100 K:0（见图 2-109）。

（4）单击挑选工具，选择右下角图形的长方形背景，将颜色改为 C:20 M:20 Y:30 K:0；选择飘带形图形，依次向下将颜色改为 ①C:20 M:0 Y:0 K:60；②C:20 M:0 Y:0 K:40；③C:10 M: 0 Y: 0 K:20；④C:0 M: 0 Y:0 K:10；⑤C:0 M:0 Y:0 K:0；⑥C:0 M:0 Y:0 K:10（见图 2-110）。

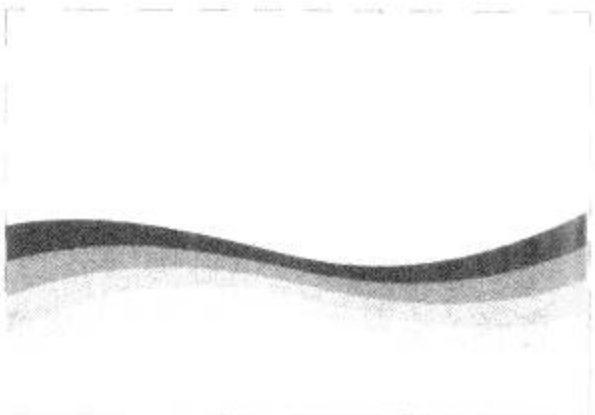


图 2-106

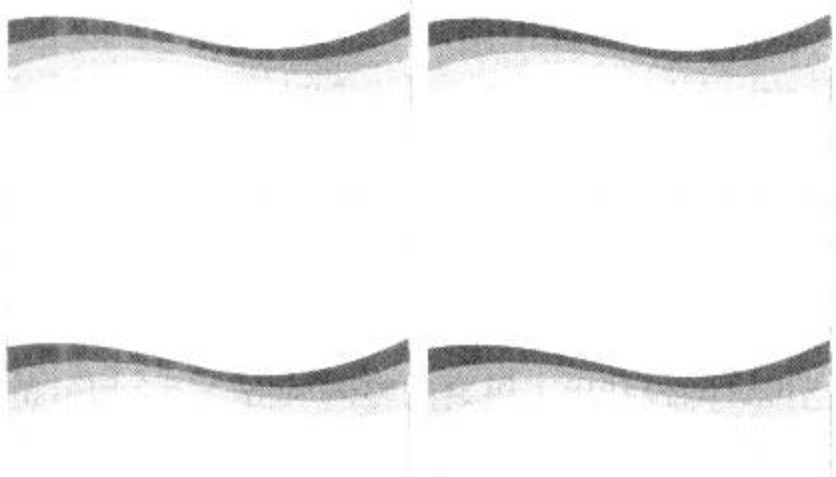


图 2-107

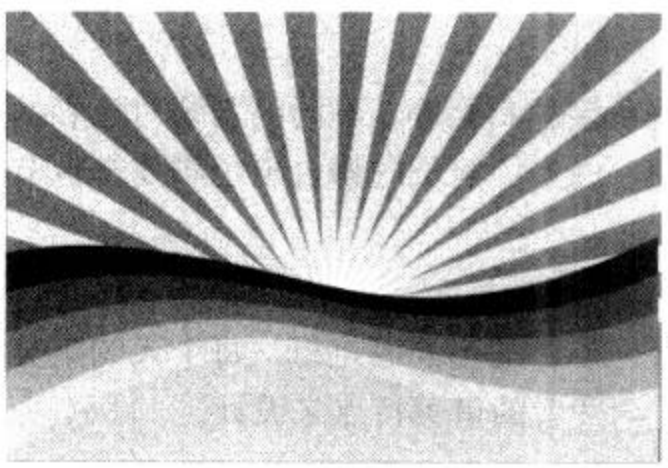


图 2-108



图 2-109

（5）单击 T，在第一排第一组图形下面输入文字“春天”，单击，在属性栏的字体列表中选择黑体，字体大小选择 10 号字，在每组图形下面分别输入相应的文字（见图 2-111）。

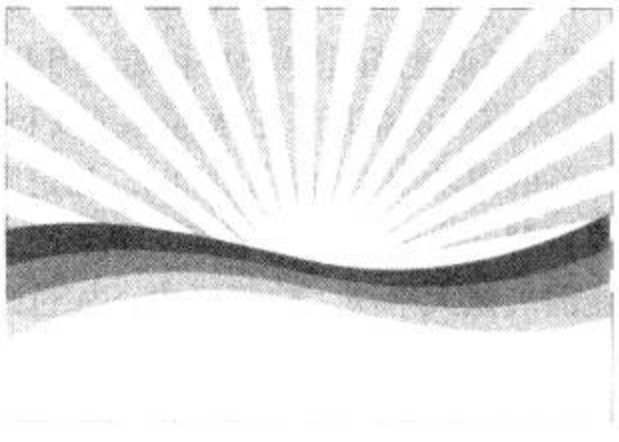


图 2-110

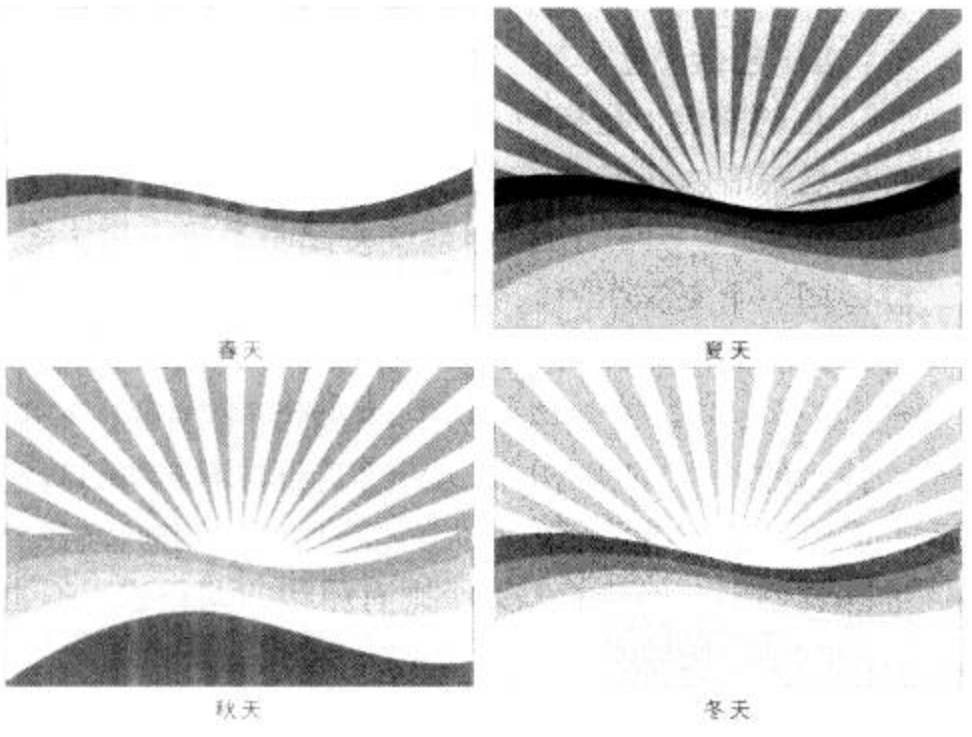


图 2-111

2.5 服装色彩设计的原则与方法

作为一名服装设计师，对色彩的基本知识有所了解后，对于服装色彩设计的特殊性也要熟练掌握。

2.5.1 服装色彩设计的原则

1. 整体性

当设计师设计出了服装的整体风格，那么服装的款式、色彩、材料都要为表现这一风格来服务。运用色彩知识中的色彩心理来表现服装所要表达的浪漫、华贵、活泼等风格。同时，色彩的组合关系也是服装整体性中的关键要素。当服装的风格追求稳重时，色彩之间的对比要弱一点；当服装的整体风格追求活泼时，色彩之间的对比要强一些。

2. 实用性

在服装的色彩设计中，服装可以分为生活装、舞台装、制服等。不同的服装对色彩的要求也是不一样的，不仅要具有艺术性，还要考虑其实用性。例如：演员的舞台装色彩要符合节目内容的需要，医务人员一般使用白色或淡蓝色等。

3. 审美性

服装设计必须针对特定对象的年龄、性别、气质、形体的不同而进行，每个人的审美需求也因人而异，所以不仅要注意流行色的应用，还要尊重消费者的审美特点来设计。

4. 色彩与材料的搭配

在前面的色彩基础知识中，我们知道由于人的联想从而使色彩具有了情感效应。在服装设计中，色彩的情感效应与材料的特性结合起来就会变得更加丰富。

2.5.2 服装的配色与调和

1. 同一色的配色

同一色的配色，是指同一个色系的明暗、深浅及其明度对比关系的配色变化。具体表现为整体的色彩是暗的，还是亮的；是明度对比强烈的，还是明度对比柔和的。

我们可以将任何一个色相系统按此归类成一个大家族，在每一个色系中它们都有共同的色素，就像同一个家族中的各个成员，他们都拥有共同的血统一样。若将配色的关系比喻成人际间的交往，我们更可理解，在同一个家族中，沟通起来就比较容易，彼此也相处得非常和谐。因此，同一色的配色，在所有配色技巧中是最简单容易的。不管是两色或多色的搭配，它永远都是安稳、安全、恰当的安排，因此也就无所谓调和与不调和的问题，配色的成功率非常高。所以，凡是同一色的配色，我们都可以放心大胆地去使用。当然，我们也要了解，搭配的方式不同，也会产生不同的感觉差异。如色阶差太小则有温和的调和感，但也可能因气氛太平淡，缺乏活力；如色阶差距大的配色，则较具活泼感（见图 2-112）。

2. 类似色的配色与调和

在色相环中，相邻接的色都是彼此的类似色。彼此间都拥有一部份相同的色素，因此在配色

上，也是属于较容易调和的配色。



同一色的调和配色插图

图 2-112

类似色的搭配，主要就是靠其间共有的色素来产生调和作用。如黄与黄橙的共同色素是黄，而蓝绿、蓝、蓝紫的共同色素是蓝。通常类似色的搭配，主色与副色较不明显，明度和彩度的考虑也很少，比较注重各类似色之间维持一定的饱和度，发挥鲜明色彩的调和作用。以服装配色而言，作为部分配色，如领子、口袋、袖口、滚边等设计时就能区分出主色与副色来，也就是说，色彩面积占大多数者为主色，面积小者为副色。

由于类似色的色彩饱和度高，色阶又明快、清楚，因此搭配时感觉上也较为生动活泼、年青有朝气，但如果以较远的类似色搭配，由于共有色素渐减，有时也会形成轻浮、不协调的感觉，此时面积大小的比例，就必须成为考虑的因素了（见图 2-113）。

3. 对比色的配色与调和

在配色法中，对比的情形有许多种。

冷暖对比，如红色与蓝色、橙色与绿色等，凡是排列于暖色系中的任何一色与排列于冷色系中的任何一色搭配都是冷暖配色；

明度对比，如暗红与淡红、暗绿与淡绿或黑与白等的搭配都是明度对比配色；

彩度对比，如鲜橙与灰蓝、鲜蓝与灰绿或鲜红与红等彩度鲜艳的色彩与彩度低的色彩搭配都

是彩度对比配色。



类似色的配色插图

图 2-113

在色相环中，凡是处于指定的任何一个颜色直径上的对立色彩，以及这个对立色彩左右两旁的邻接色，都称为这个指定色的对比色。对比色的两色个性非常强烈，水火不容互不相让，尤其直径两端的“色对”更难以并排在一起。若要使它们暖和些有如下方法：

改用偏左或偏右的色彩搭配，可缓和对比情形，避免色对的直接冲突。

避免两色进行同样强度、同样面积的搭配。如明度采用一高一低方式，彩度适用一强一弱或在面积上使用一大一小的搭配，也就是让它们形成显著的宾主关系。

对比色的调和是美感度很高的配色，其色调上变化多端，有明朗、活跃的感觉，但若搭配不协调，则颜色间相互排斥，会产生格格不入的感觉（见图 2-114）。

4. 多色的配色与调和

多色搭配要达到调和的效果是不容易的，也是比较头疼的。我们在服装的穿着上可以发现，二件式的上下装，搭配出色的例子比较多，而三件式的穿法中，除了同色调的套装外，能够搭配 3 个不同色彩，形成美好感觉与印象的并不多见。至于 4 色、5 色或 6 色的搭配，几乎很少有人去尝试。



对比色的配色插图

图 2-114

多色调和的方法，通常要以其中一个色彩为主色，其他色彩为副色。而副色最好能是主色的类似色，将副色加以明度或彩度的变化，来达到多色变化的调和效果。

此外，多色调和的情形，也有多色都处于均势的时候，即常见的 3 色调和、4 色调和、6 色调和等。

在 12 色相环内，任何内接正三角形、等边三角形、四方形或长方形等，由几何图形之角所联结的色彩，都可以得到多色搭配上的均势调和。

多色配色若能达到调和，则整体上的色彩丰富、色调优美充实，颇为大家所喜爱。一般生活中的物品与服装配色，也有采用多色搭配的例子，但是多色配色如果缺乏秩序整理，会出现轻浮不实、力量分散、视觉紊乱的现象，所以在应用时应仔细斟酌（见图 2-115）。

5. 无彩色与有彩色的配色

色彩分为两大类即无彩色与有彩色，无彩色包括黑色、灰色系、白色等，而有彩色则包括红、橙、黄、绿、青、紫等各纯色系，以及各色所演化而产生的各种色彩。

无彩色没有强烈的个性，因此与任何色彩搭配容易取得调和的效果。在服装配色上，一般常以无彩色为主色或底色来使用，也就是大面积以无彩色为主，再配衬上其他有彩色，那么这个色彩效果将显得更明亮鲜艳。

由于无彩色属于中性色彩，具有不偏向任何色彩的特性，因此也常被用作缓冲色，以冲淡色

彩之间的不协调。在服装配色上常可看到，当上衣与裙子色彩处于排斥状态时，往往以一个宽形黑、白或灰色腰带来区隔开两个色彩，同时也缓和了两色对立的生硬感。因为无彩色独特的性格，因而常在配色中扮演协调的角色，因此在色彩调和上具有不可忽视的功能。



多色的配色插图

图 2-115

无彩色与无彩色搭配，是永无禁忌，永远美丽的组合，常见的黑白条纹、格子，黑、白、灰的交互配色，那种明显、清晰、自成一局，不受任何色彩感情因素影响的风格，也是许多人所钟爱的配色（见图 2-116）。

6. 配色与面积的关系

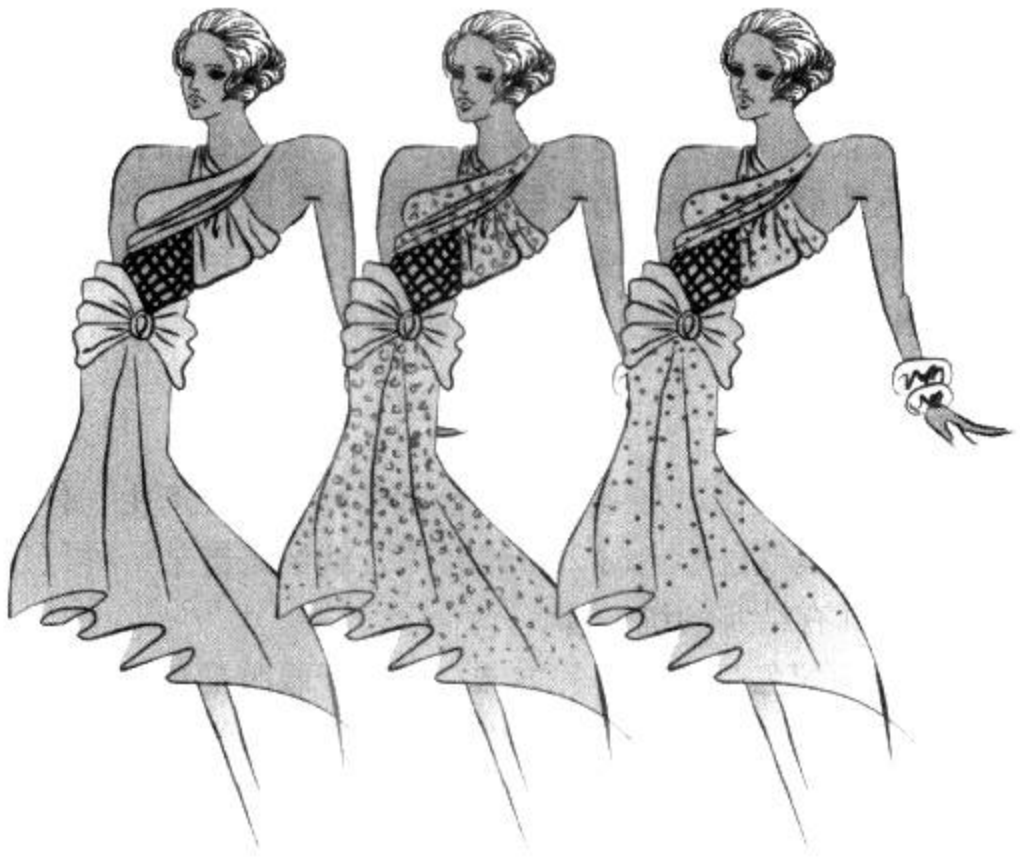
从色彩感觉的心理因素来观察，即使是同样的配色，不同的面积亦会带来不同的感受。同一种色彩的面积由大到小，或由小到大其配色结果不同。一般情形是，面积的变化对色相不发生影响，但明度和彩度将会因面积变大而增强，因面积缩小而减弱。这纯粹是心理上的视觉作用，实际上明度与彩度并无增减。

另外，当面积没有变化而形状不同的时候，色彩的感觉也会随色彩面积的外形变化而产生不同的感觉。如果配色时能够注意到这些问题，而能将形状和色彩的共同感觉做适当的调配，配色效果将更好（见图 2-117 和图 2-118）。



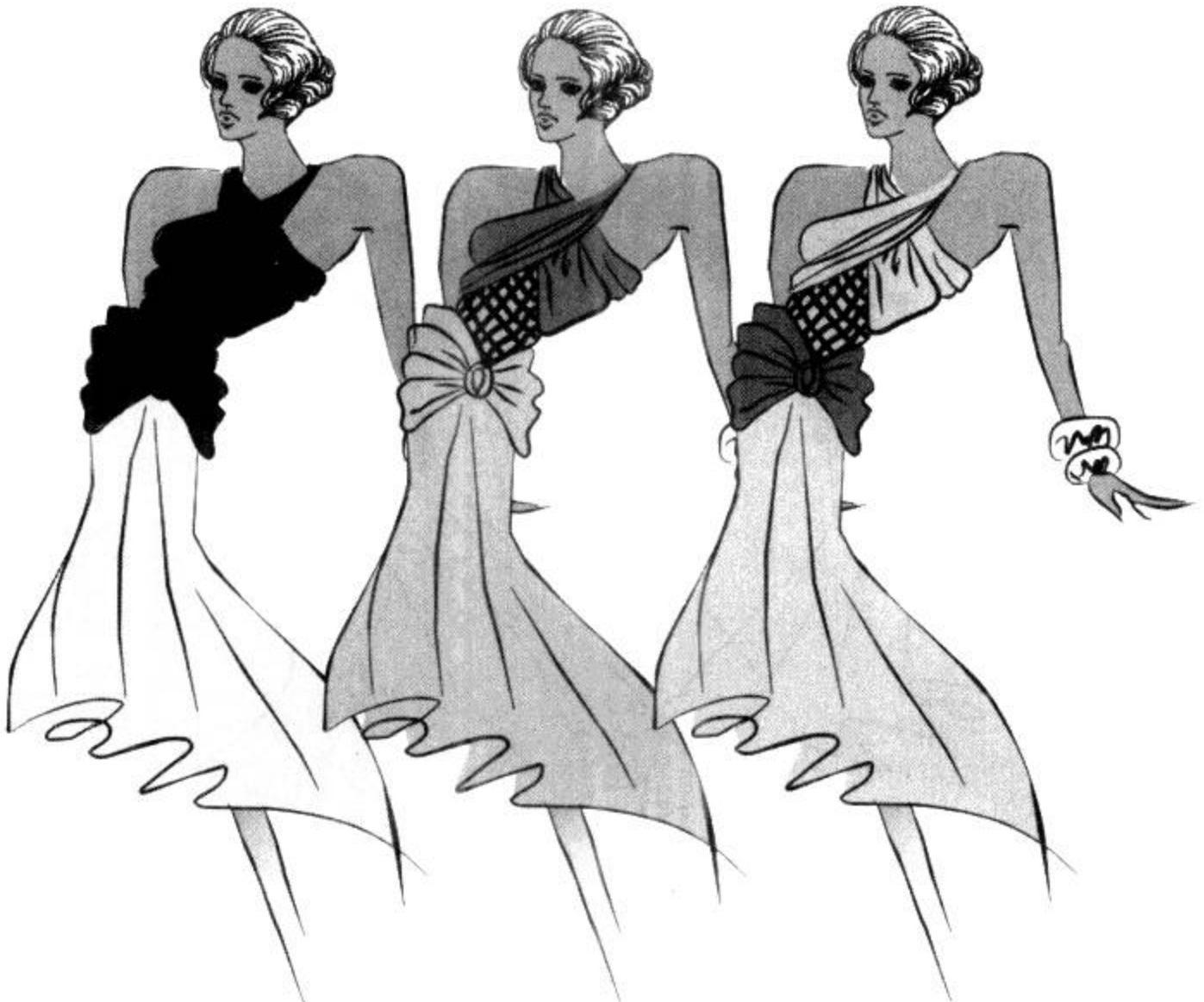
无彩色与有彩色配色插图

图 2-116



配色与面积的关系插图

图 2-117



配色与面积的关系插图

图 2-118

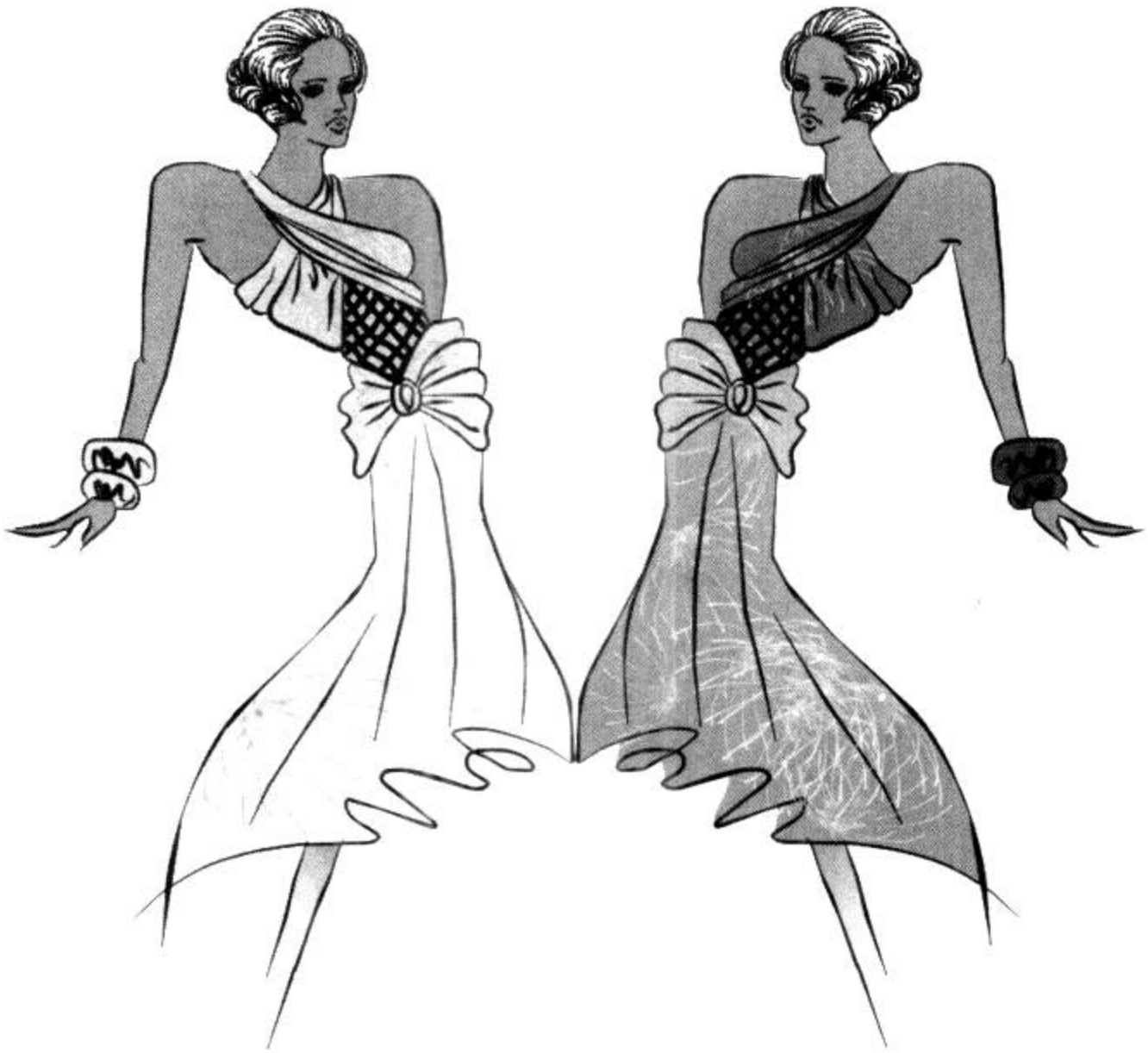
2.5.3 服装画的配色原理

配色虽因个人修养、时代风尚或地理环境而有所不同，甚至也因各民族的生活习性、色彩偏好而有所差异，但服装配色的最终目标，无非是要发挥色彩的美感。不管是艳丽的原始色彩，灿烂华丽的高贵色调，或冷漠严峻的个性色感，这些色彩感觉的运用，虽然巧妙繁复不太相同，但基本上，我们还是可以归纳出几种配色美的原则，如统调配色、均衡配色、律动配色、强调配色、分离配色和模仿配色等。

1. 统调配色

将复杂色彩中所共同的色素提出，加强其共同色素的特质，使产生一体的感觉，称之为统调配色。这种配色方法运用在造型或色彩上时，整体看来，就像是被某一种气氛所支配，在色彩方面称为主调色，在造型上则具有结实的统一感。

在多色搭配时，采用统调配色是最稳妥的方法。常见于服装配色上统调配色的情形如：在花色复杂的印花布中，取其中一色作为领子、滚边、口袋或腰带的用色，其统调的效果相当好。又如衣服、饰品、鞋子、袜子、围巾、手提包等采用统调配色，能产生调和的感觉，都是主色调支配的原因。统调配色使得所有色彩在变化中有共同的规律，不至于发生矛盾与分离的现象（见图 2-119）。



统调配色插图

图 2-119

2. 均衡配色

有些颜色即使少量使用，也能给人以存在感。有的颜色则要大量使用才能显眼。配色时，不管颜色是否具有存在感，要是搭配时不协调，都会失去色彩的各自风格。

色彩有冷暖、强弱、轻重的感觉，将两种以上的色彩配置在一起时，由于质与量的不等，配色时必须依照色彩的特质加以调整，使其产生份量相等的感觉；也就是说，搭配时强色的份量要少，弱色的份量要多，这样才能取得平衡，就如同天平左右均衡一般。

配色能够达到均衡的原则是：

（1）凡是高彩度、纯色或暖色在面积比例上要小于低彩度、浅色或寒色；

（2）明度高的色彩具有轻感，明度低的色彩具有重量感，故高明度宜在上而低明度宜在下，才有稳重均衡感，如白衣黑裙的搭配，反之，则有不安定的轻快感觉；

（3）其他，如左右或前后的对称均衡，容易显得呆板。若采用不对称的均衡，则较具活泼与变化，但配色的技巧性也较困难（见图 2-120）。

3. 韵律配色

配色时，若将色彩作等差或等比极数的次第变化，使色调由浅而深，或由深而浅；或者面积由大而小，或由小而大，形成渐层的视觉效果，都可称为“韵律配色”。



均衡配色插图

图 2-120

色彩的律动就像音乐的音阶一般，具有节奏感，令人有连贯舒适的感觉。如果配色不当时，反而形成线乱无秩序的印象。

配色时能够形成韵律配色的方法有以下几个。

（1）色相韵律配色：依照色相环上红、橙、黄、绿等排列，很有秩序感。

（2）明度韵律配色：如明度系列并排，由明到暗或由暗到明的色彩变化。

（3）彩度韵律配色：如彩度系列一样，彩度由高至低排列，或由低至高排列。

（4）面积韵律配色：色彩面积由大到小或由小到大排列（见图 2-121）。

4. 强调配色

配色时为了调节服装上的视觉效果，弥补整体的单调感，在某一小部份使用醒目的色彩，使整体看来更加紧凑，这种方式称为“强调配色”。

常见的运用在服装上的强调形式如：单色洋装或套装上的胸针饰品、特殊的腰带环、腰带扣，或者小面积的配色如领子、袖子、口袋等。



韵律配色插图

图 2-121

使用强调色时，要注意下列原则：

- 强调色必须比衣服上的各种主副色更鲜艳。
- 强调色的面积不宜太大，以免喧宾夺主。
- 强调色可选用对全体色调上具有对比性的色彩（见图 2-122）。

5. 分离配色

分离配色大部分是利用特殊色彩，如黑、白、灰、金、银等作为配色时的缓冲色。例如色彩不调和或色彩间关系暧昧，用这种分离式的色彩来补救非常理想。分离色彩可以用直线，也可以用曲线，线本身也可以随意变化粗细和宽度。

分离配色的运用，除了用来分隔对立或暧昧的色彩之外，有时对被分隔后的色面和形态，也会造成意想不到的感觉效果。我们日常服饰品中的腰带、围巾、领带以及衣服的花边、滚边等都属于分离配色的形式（见图 2-123）。

6. 支配性配色

支配是“支配的”、“优势的”的意思，例如从红、黄、绿、蓝、紫中任取一色为主的配色。就好比下雪时的景色，虽然白茫茫的一片，不过在整体上具有共同的视觉效果。

又好比戴上太阳眼镜来观赏景色，由于透过镜片的关系，所呈现的颜色常随着镜片的颜色而改变，若镜片为蓝色，则所看到的景物均为蓝色；日落时，碧绿的大地受夕阳余晖的影响，而呈

现一片橙红的色彩。像这类可以改变全局，并且具支配性的色彩或色调间的配色，即称为“支配性配色”。



强调配色插图

图 2-122



分离配色插图

图 2-123

烹调时，也常会有此种类似现象出现。不同的佐料或调味料往往可以调理出不同的味道，即佐料与调味料左右了烹调的结果，这种现象称为味觉的支配性配色。

如以粉淡色调或微灰色调为支配性色调，用以表现春天柔和的印象。

支配性色调，即是从各种复杂要素的共通性中，寻求同一感受的有效方法。

7. 模仿配色

模仿是人的天性，服装配色也不例外。不过，原封不动地仿效往往不合乎实际上的需要，甚至有时会发生反效果。虽然目的一样，但是配色的对象变化后，就会有不同的配色效果。

举一反三、师法自然这两句古训，是模仿他人配色时不可忘的方法。举一反三可以获得我们所欲获得的配色效果，师法自然是创新配色的理想跳板。

自然现象有很多东西都值得作为我们配色的参考，尤其是自然物的颜色，有时候出乎我们意料之外的美。无论从形状、面积、空间上的距离，以及色彩的分配各方面去观察，均能激发我们配色的灵感；另外，别人的服装配色技巧与方式，更是我们参考运用的资源。学习服装设计、从事服装配色的朋友，不妨多多收集有关这方面的资料，平常多接触这些美的配色范例，在实际应用时才能得心应手。

总而言之，配色的技巧与方式变化多端，配色者除了针对服装来选择最佳的配色方式外，对上述配色原则，能加以理解、灵活运用，相信对服装配色技巧的熟练应用，会有很大帮助。

2.6 服装色彩的搭配技巧

在这里分别以 5 种最具有代表性的色彩为例，来表现服装色彩的搭配技巧。这些颜色分别是艳丽色、黑白灰、粉彩色、深色、自然色等（见图 2-124）。



图 2-124

艳丽色：这是最鲜艳的颜色群。可以表现华丽、热情及异国情调。

黑白灰：这是穿着最基本的单色。因搭配不同，可表现时尚，也可表现正式。

粉彩色：这是明亮而轻快的颜色群。从女人味到活泼感都可由此颜色来表现，为夏天不可缺少的清爽色调。

深色：这是深沉的颜色群。为厚重中不失华丽和优雅。

自然色：这是以褐色为中心，稳重而温暖的色调。从最基本的搭配中，颜色有许多变化。

1. 红色

红色是鲜艳而醒目的颜色，从华丽的套装到轻松的运动服均可采用，应用范围广泛。红色和黑色适于任何场合，而搭配白色显得清新活泼。艳丽色中的蓝、绿色搭配红色最出色；搭配黄色或紫色则代表热情。但不适合和粉彩色搭配，只能用来点缀。搭配深色十分优雅。和自然色搭配可表现柔和（见图 2-125）。

2. 橙色

橙色最能够表现大胆，而作为点缀色也是很出色的。和红色比较，橙色较难配色。要表现时尚，黑色最适合。要表现健康活泼，可搭配白色。橙色和绿色系也可搭配，但适当地加上黑色效果更好。此外，搭配深色或自然色显得自然（见图 2-126）。



图 2-125



图 2-126

3. 黄色

黄色是高纯度色彩。在艳丽色中和任何颜色搭配均适宜。搭配黑色、白色和灰色，时尚而不失庄重。和对比色蓝色搭配，是最适合夏天的的清爽配色。而搭配红色系则显得热情。由于颜色明亮，搭配粉色，还是以对比色蓝色系较佳。至于和自然色，因两者是类似色，所以显得稳重（见图 2-127）。

4. 绿色

绿色搭配白色清爽健康；搭配黑色则闪烁着神秘的光辉；搭配灰色则较冷峻，可以用暖色系弥补；搭配红色非常抢眼；搭配粉彩色仍以对比色较好；在褐色系中以搭配肤色最高雅（见图 2-128）。



图 2-127



图 2-128

5. 青色

青色和白色十分相配，整体看来亮丽；搭配黑色则光芒耀眼，但搭配灰色反倒逊色；搭配黄色，富有夏天气息；搭配粉彩色感觉爽快；搭配褐色系又是另一番面貌（见图 2-129）。

6. 黑白灰

黑白灰的使用相当普遍，实用性高，是基本的服装颜色。白色和黑色能与任何颜色搭配，但需注意色调。白色搭配淡雅的粉彩色较好。黑色搭配较深的颜色时尤其要谨慎，否则容易搭配失

败。而灰色搭配粉彩色也很相称。和自然色搭配则需要注意明度，以表现柔和感（见图 2-130）。



图 2-129



图 2-130

7. 粉红色

粉红色系柔和甜美，是粉彩色中最具有代表性的颜色，因搭配方法不同，可表现城市色彩，也可表现女人味。在质料方面，从休闲装到麻料均可采用。视情绪而定，既能表现浪漫的少女情怀，也能表现成熟女性的风韵。粉红色可以说是永远美丽的色彩。黑、白、灰三色能使粉红色更生动。和艳丽色搭配要注意，除蓝色系外均需要技巧；和粉彩色是同色调，比较容易搭配；和深

蓝色是基本搭配，和自然色搭配，既柔和又轻松（见图 2-131）。



图 2-131

8. 浅黄色

黄色能给人活泼开朗的印象，明亮的黄色系容易搭配颜色，尤其是浅黄色，因为明度对比清晰，整体看来清爽。除了粉彩色以外的色调，和蓝色系很搭配。和自然色的中间色搭配最为自然（见图 2-132）。



图 2-132

9. 天蓝色

天蓝色是略带紫色的颜色，柔和而富有早春气息，令人感觉生命的跳动。天蓝色最适合搭配白色，可表现年轻；搭配少量的黑色则表现典雅；可搭配任何粉彩色；和艳丽色搭配时应慎选颜色。虽可搭配黄色系，但其他艳丽色只适合作为点缀。而深色不宜太出色。搭配自然色时，天蓝色适于当点缀色（见图 2-133）。



图 2-133

10. 葡萄色

葡萄色是适合秋天的颜色，代表古典与优雅。葡萄色所能搭配的颜色有限，适于搭配单色或肤色。艳丽色只能用冷色作点缀。粉彩色除了淡色以外，也适宜用冷色。而深色中，可搭配绿色或深蓝色。至于其他颜色，通常用在表现特殊个性时（见图 2-134）。



图 2-134

11. 深褐色

深褐色不仅适合秋天，也适合春夏穿着，属于中间色。可搭配黑、白、灰三色，比较引人注意；搭配其他的颜色较和谐；和艳丽色、粉彩色及深色等各色调均可搭配，可成为多姿多彩的配色；搭配自然色时，最好加上第三色。其中以搭配带灰的粉彩色，最能表现深褐色的特点（见图 2-135）。



图 2-135

12. 墨绿色

墨绿色能够把秋天表现得淋漓尽致。搭配黑、白、灰三色能够使这三色更鲜明。和艳丽色、粉彩色及深色都可搭配，特别是搭配深色看起来典雅。而各色调中的暖色系，由于华丽可作点缀色，也可搭配自然色的肤色、茶褐色与红褐色等（见图 2-136）。



图 2-136

13. 深蓝色

深蓝色因明度不同而会有不同的效果，但配色原则不变。深蓝色属于蓝色系，所以适合搭配白色。和灰色搭配是传统的配色法。对于黑色，除非经过刻意修饰，否则应尽量避免。也可搭配对比色的艳丽色、粉彩色和深色。至于自然色以肤色搭配最佳（见图 2-137）。



图 2-137

14. 肤色

肤色是自然色中的基本色，种类繁多，包括偏黄的、偏红的及偏蓝的，但中间色的性质全都相同。肤色服装一年四季都可穿着，常作为基本色。准备一件这样颜色的裙子或外套，便能穿出各种变化（见图 2-138）。



图 2-138

15. 卡其色

卡其色是自然色中的代表色，夏天穿的棉质长裤或裙子经常用这个颜色。因偏黄色而不够清晰，较适合用在下装。和艳丽色或深色都可搭配（见图 2-139）。



图 2-139

16. 橄榄绿

橄榄绿是自然色中的基本色，能搭配任何颜色。从夏天的棉质到冬天的羊毛料子均适合采用，应用范围广泛。橄榄绿还可以表现季节感，用在秋天的套装上，则显得成熟稳重（见图 2-140）。



图 2-140

第 3 章

服装图案



3.1 图案概论

一、图案的概念

图案有广义与狭义两种解释，广义的图案是指工艺美术（实用美术、装饰美术、建筑美术、工业美术，通称为工艺美术）领域中关于形式（造型）、色彩、结构及工艺处理的预先设计，在工艺材料、用途、经济、美观条件、生产条件制约下所制成的图样、装饰纹样等的通称。狭义的图案是指工艺品及某些器物上的具体的装饰性纹样，如染织纹样（绸布上的花样，衣服、服饰上的纹样及装饰图案等），陶瓷纹样，玻璃器皿、家具上的装饰纹样，建筑物上的雕刻纹样等。

二、图案的分类方法

图案的分类方法因标准的不同而有所不同，大致分为以下 6 类。

1．从工艺美术应用设计来看，可分为基础图案、服饰图案和装潢图案。

2．从教学上来看，可分为基础图案和工艺性图案。

3．从艺术的层次来看，可分为专业设计图案和民间图案。

4．从历史的沿革关系来看，可分为古代图案和现代图案。

5．从图案的构成来看，可分为单独图案、二方连续图案、四方连续图案和混合图案。

6．从图案的工序特点来看，可分为基础图案和专业图案。



3.2 图案的形式美法则

无论是视觉焦点的突出还是虚实空间的制造都离不开一个法则：形式美法则。它是经几代艺术家的发现与挖掘，逐步总结出来的规律，适用于建筑、绘画等，同样也适用于图案。从设计图案的角度出发，形式美法则共有 5 个方面，分别是对称与均衡、对比与调和、条理与反复、节奏与韵律、比例与尺度。

3.2.1 对称与均衡

一、对称与均衡概述

对称与均衡是图案构成的基本平衡形式。它不仅是图案求得重心平稳的两种结构形式，也是

体现形态动静关系的重要法则。

（1）对称：对称一般解释为左右相称，主要是指相对的两个或两个以上的图案，在形象的形、色、量方面的相称，包括外表的匀称和一致性，也包括内容上的联系。图案对称的表现形式有多种，如镜面对称、三面对称、多面对称、回转对称、反射扩大对称等（见图 3-1 和图 3-2）。对称是服装造型中最常用的，也是最普遍的一种形式法则，在我国传统服饰的造型中尤其如此。对称具有严肃、大方、稳定、理性的特征，在服装款式的构成中，一般采用左右对称和局部对称的形式。



图 3-1



图 3-2

（2）均衡：以假定中心轴线配置不同形、同量、同色；不同形、不同量、不同色；不同形、同量、不同色；不同形、不同量、同色。可分为视觉重心均衡、色彩感觉均衡、形式对比均衡。根据中心支点或图案的骨骼分布，均衡的形式是千变万化的（见图 3-3、图 3-4 和图 3-5）。



图 3-3



图 3-4



图 3-5

对称和均衡分别体现了理性秩序和平衡原则。对称给人以稳定的视觉感觉，均衡给人以活泼、运动的视觉感觉。

二、绘制对称与均衡图案

利用 Photoshop CS3 绘制对称图形（见图 3-2）共分为两个步骤，分别是绘制几何图形和复制图形。

1. 绘制几何图形

（1）单击钢笔工具，按照见图 3-6 所示，勾画 7 个图形，分别编号 1～7。单击挑选工具，选择编号为 1 的几何形，再选择标准填充工具，填充 C:40，M:40，Y:0，K:0；单击挑选工具，选择编号为 2 的几何形，按照上述方式，填充颜色为 C:20，M:80，Y:0，K:20；选择编号为 3 的几何形，填充颜色为 C:0，M:40，Y:0，K:20；选择编号为 4 和 7 的几何形，填充颜色为 C:60，M:80，Y:0，K:0；最后选择编号为 5 的几何形，填充颜色为 C:0，M:40，Y:0，K:0。

（2）单击椭圆工具，按住 Shift 键，在编号为 3 的几何形左侧画 3 个圆，并填充编号为 2 的几何形的颜色，如图 3-7 所示。

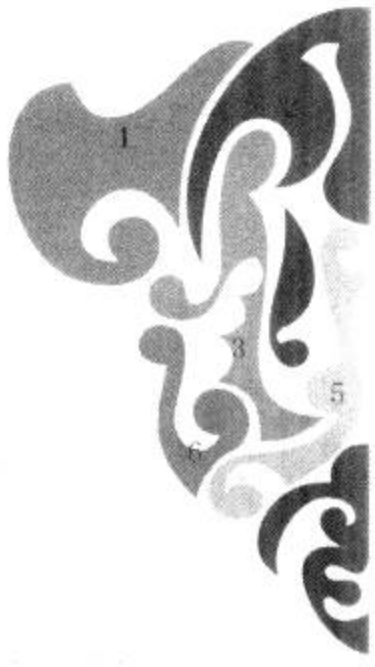


图 3-6



图 3-7

2. 复制图形

单击挑选工具，将几何图形全部选中，选择【图层】→【合并图层】命令，将几何形体进行合并。再按下 Alt 键向左拖动几何形体，对几何形体进行复制；选择【编辑】→【变换】→【水平翻转】命令，选择复制好的图形，按住 Shift 键，水平向右移动，使原图形的右边和复制好的图

形的左边完全重合（见图 3-8）。



图 3-8

3.2.2 对比与调和

一、对比与调和概述

（1）对比：是指图案中相异、相悖的因素组合而产生因素差异的现象，是变化的一种方式。形的对比有大与小、方与圆、曲与直、长与短、粗与细、凹与凸等；质的对比有细腻与粗糙、透明与不透明等；感觉对比有动与静、刚与柔、活泼与严肃等。在图案创作中，可以利用对比力度的可控性，加强或减弱矛盾方面的对立强度，最充分的表现图案形式特征，传达隐喻的内涵。

（2）调和：是指图案统一的体现，强调形态及其要素的同一性和类似性。调和也可以简单地理解为“同一”或“类似”。如纹样以圆形或接近圆形的形组成，形的大小一样或类似，色彩相同或相近。依次类推，组织排列、制作技法的统一和类似也是调和。调和就是统一，可以取得安宁、严肃、少变化的装饰效果。调和也可以从大的方面理解，就是舒适、安定、完整等。

对比和调和是装饰图案中各种构成因素差异性和同一性的恰当组合，是使图案取得不同艺术效果的法则和艺术手段（见图 3-9 和图 3-10）。



图 3-9

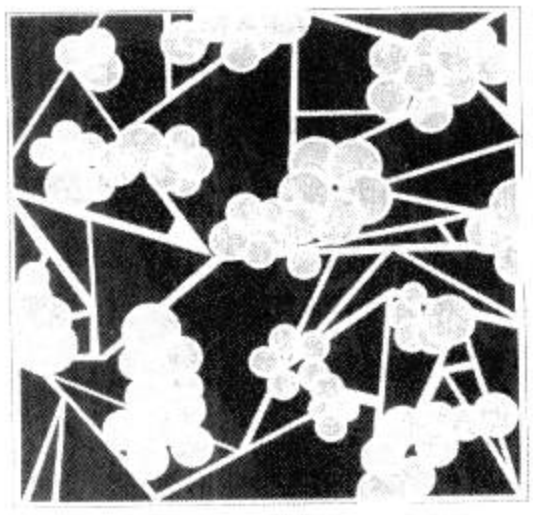


图 3-10

二、绘制对比与调和图案

利用 Photoshop CS3 绘制对比与调和图形（见图 3-10）共分为两个步骤，分别是绘制几何图形和绘制图案。

1. 绘制几何图形

（1）单击矩形工具，按住 Shift 键画一个正方形，设定宽为 8cm，高为 8cm。

（2）单击钢笔工具，在矩形框内随意画一些封闭的几何形状作为底纹（见图 3-11）（注意：每两个锚点之间的线段必须是直线）。

（3）单击，选中除矩形框以外的所有几何形状的图层，选择【图层】→【合并图层】命令，将几何形状图层进行合并，再填充 C:20，M:80，Y:0，K:20（见图 3-12）。

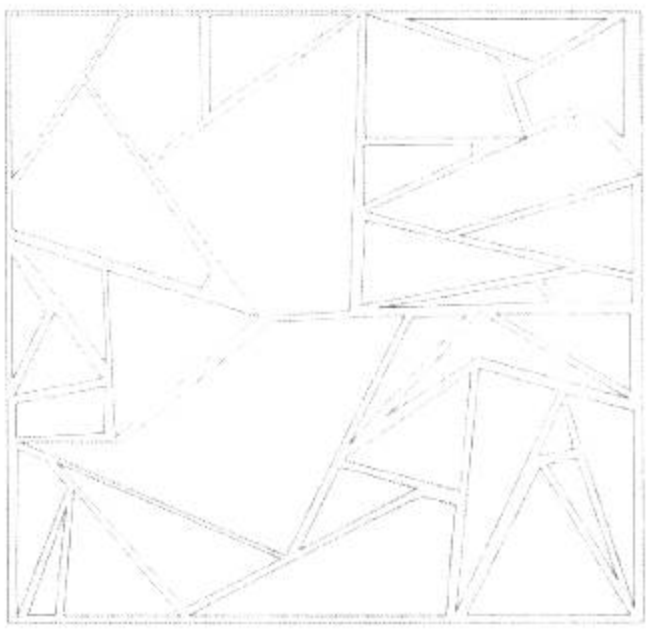


图 3-11

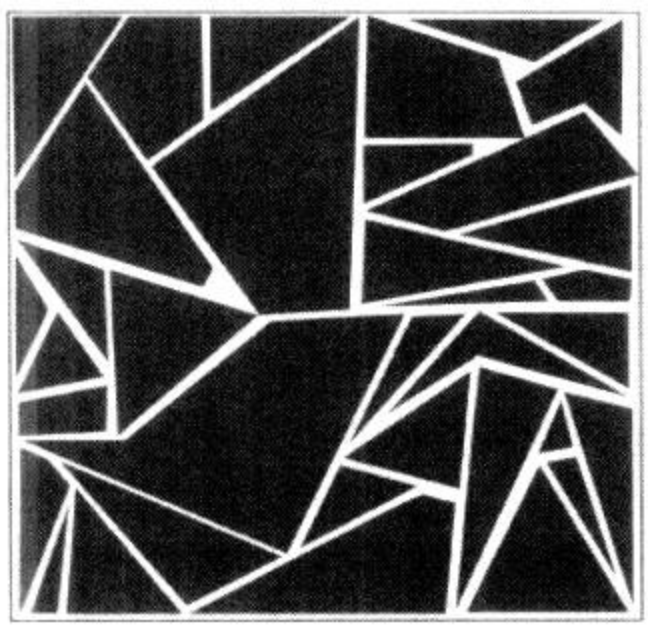


图 3-12

2. 绘制图案

（1）单击椭圆形工具，按住 Shift 键画一个圆，并设定宽为 0.5cm，高为 0.5cm。

（2）单击挑选工具，选择圆形，填充 C:0，M:15，Y:30，K:0。按住 Ctrl 键在图层缩览图上单击，建立选区，单击【编辑】→【描边】命令，将轮廓线宽度改为 0.706mm。

（3）单击挑选工具，选择圆形，拖动其到适当的位置，在释放鼠标左键的同时单击鼠标右键，对圆形进行复制，可以拖动圆形选区的 4 个角中的任意一个，放大或缩小复制的圆形。按照此步骤，将圆形图案不断复制出自己认为满意的组合（见图 3-13）。

（4）单击挑选工具，只选择所有的圆形图层，选择【图层】→【合并图层】命令，将几何形状图层进行合并。

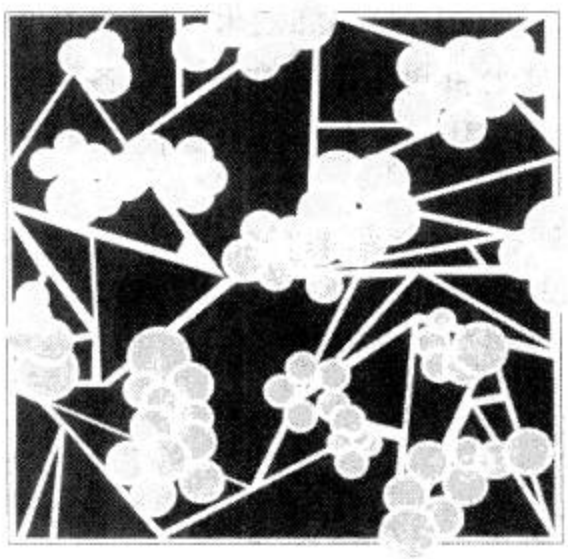


图 3-13

（5）单击矩形选框工具，在正方形的上方画一个宽于正方形的长方形，使长方形的下边同正方形的上边完全重合（见图 3-14）。

（6）单击挑选工具，选择圆形图案，按 Delete 键，将正方形以外的部分进行修剪。按照上述方法，将 4 个边多余的部分全部修剪掉（见图 3-15）。

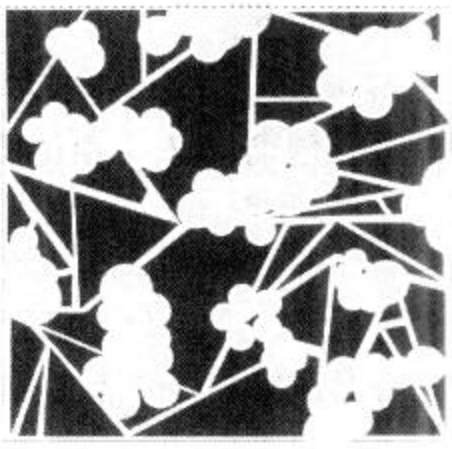


图 3-14

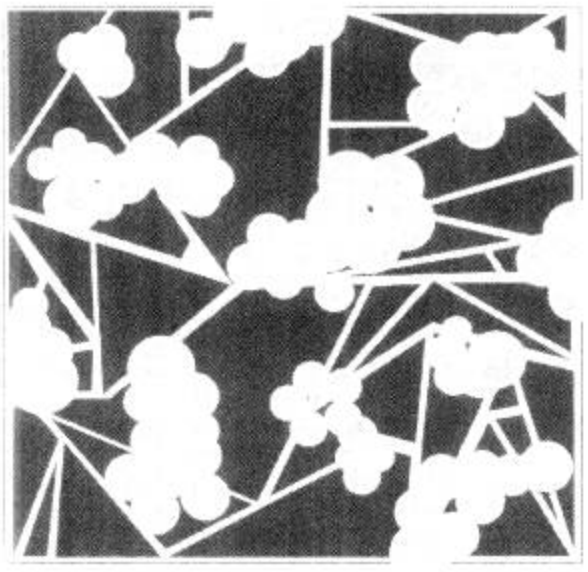


图 3-15

3.2.3 条理与反复

一、条理与反复概述

条理与反复是图案构成的基本组织方法（见图 3-16 和图 3-17）。



图 3-16

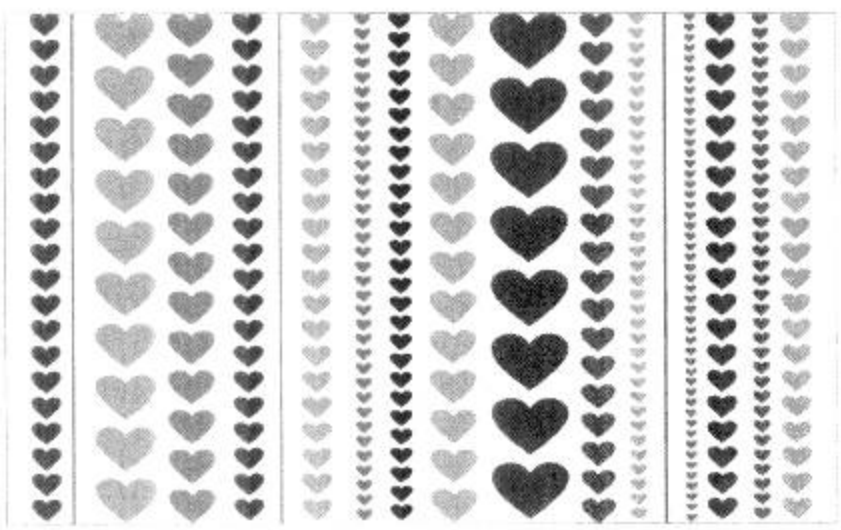


图 3-17

（1）条理：指图案变化和组织中显示出来的规律性的美或规律化的因素，也称为“秩序感”。装饰图案是较为典型的秩序性艺术，人在审美中体验的美与人对秩序的感受是联系在一起的，任

何有机变化过程都是秩序性的。

（2）反复：指图案组织上的一种处理手法。它使单位纹样和元素在连续的排列重复中呈现出一种有规律的变化，在组织元素相对的动静之间体现出条理性的又有跳跃性的节奏，它使图案造型在组织结构上形成独特的重复效果。

二、绘制条理与反复图案

利用 Photoshop CS3 绘制条理与反复图形（见图 3-17）的步骤如下。

（1）单击矩形工具，画一个矩形，并设定宽为 8cm，高为 5cm。

（2）单击自定形状工具，在形状栏中选择心形工具❤，在矩形框内左上角位置画一个心形，设定宽为 0.3cm，高为 0.3cm，并填充 C:100，M:10，Y:10，K:0（见图 3-18）。

（3）单击挑选工具，设置一个新动作，单击 ■ ● ▶ 录制动作，选择蓝色的心形图形，按住 Alt 键，向下垂直拖动到适合位置，复制一个新的心形图形，单击 ■ 停止录制。单击 ▶ 复制长方形，共单击 19 次，再制 19 个心形图形。选择所有的心形图形，再选择【图层】→【合并图层】命令，将心形图形图层合并（见图 3-19）。



图 3-18

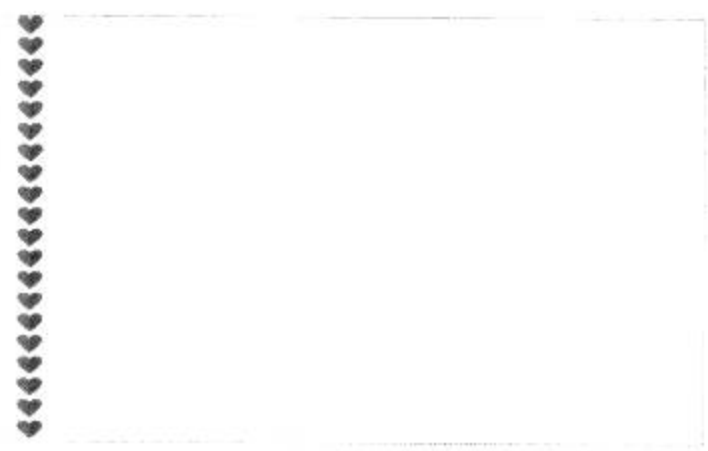


图 3-19

（4）单击矩形工具，在蓝色的心形图形右侧画一个矩形，设定宽为 0.03cm，高为 5cm，填充 C: 0，M:100，Y:0，K:0。按住 Ctrl 键，同时选中红色矩形线和矩形框所在的图层，选择【图层】→【对齐】→【顶边】命令（见图 3-20）。

（5）按照步骤（2）和（3）的方法，在红色矩形线右侧画 3 组新的心形图形，从左到右依次填充①酒绿 C: 40，M:0，Y:100，K:0；②绿松石 C: 60，M:0，Y:20，K:0；③蓝紫 C: 40，M:100，Y:0，K:0（见图 3-21）。



图 3-20

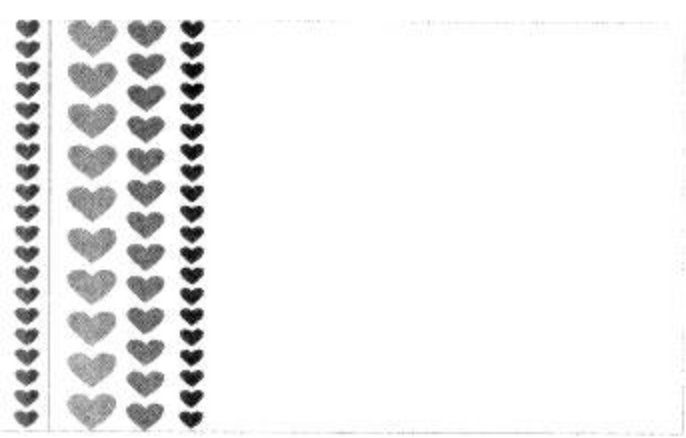


图 3-21

（6）按照步骤（4）的方法，在蓝紫色心形图形右侧画矩形，填充 C: 100，M:0，Y:0，K:0（见图 3-22）。

（7）按照步骤（2）和（3）的方法，在蓝色矩形线右侧画 7 组新的心形图形，调整为适合大小，从左到右依次填充①酒绿 C: 40，M:0，Y:100，K:0；②洋红 C: 0，M:100，Y:0，K:0；③高贵紫 C: 80，M:100，Y:30，K:0；④酒绿 C: 40，M:0，Y:100，K:0；⑤碧绿 C:100，M:10，Y:10，K:0；⑥紫红 C:10，M:100，Y:0，K:0；⑦酒绿 C: 40，M:0，Y:100，K:0（见图 3-23）。

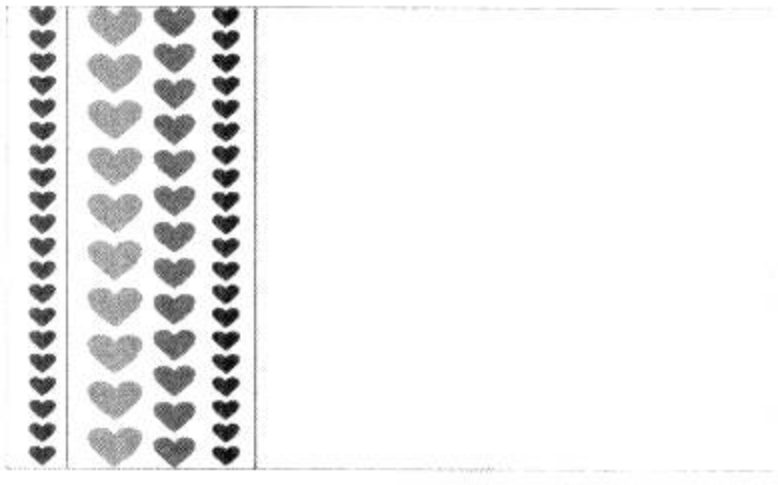


图 3-22

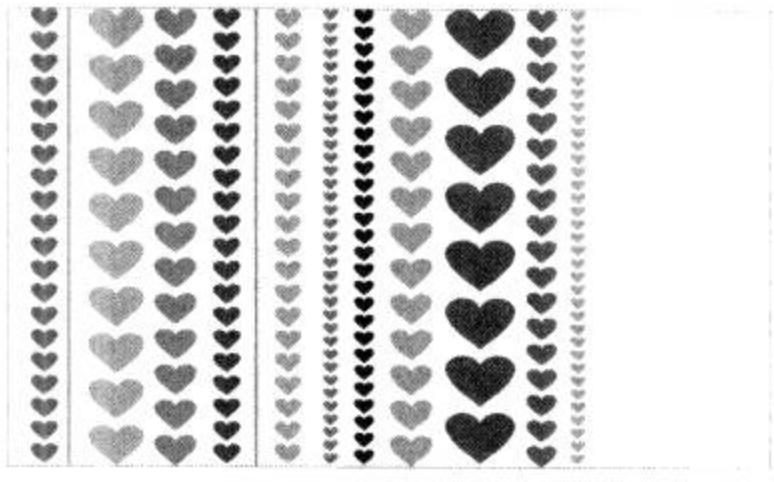


图 3-23

（8）按照步骤（4）的方法，在心形图形右侧画矩形，填充 C: 100，M:0，Y:0，K:0（见图 3-24）。

（9）按照步骤（2）和（3）的方法，在蓝色矩形线右侧画 4 组新的心形图形，调整为适合大小，从左到右依次填充①洋红 C: 0，M:100，Y:0，K:0；②蓝紫 C: 40，M:100，Y:0，K:0；③青 C: 100，M:0，Y:0，K:0；④酒绿 C: 40，M:0，Y:100，K:0（见图 3-25）。

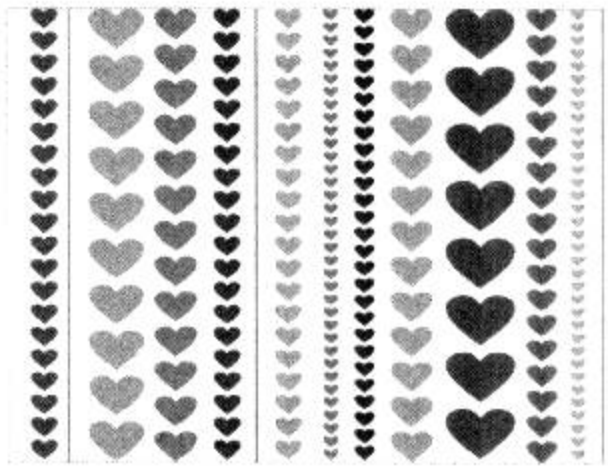


图 3-24

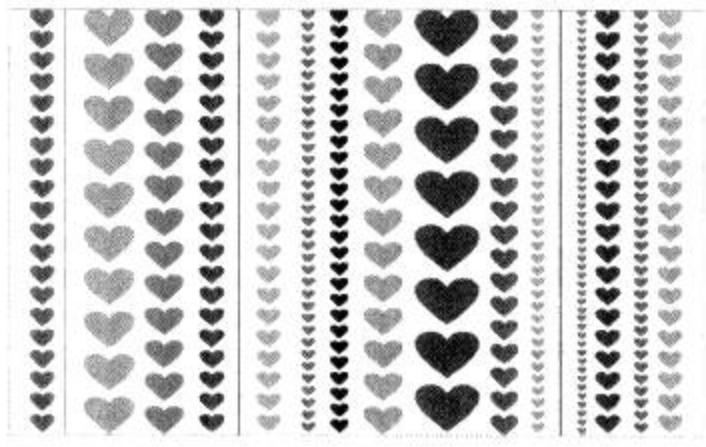


图 3-25

3.2.4 节奏与韵律

节奏与韵律形成了图案构成中的动态美（见图 3-26 和图 3-27）。

（1）节奏：指有秩序、有规律的变化和反复。变化的元素是一定量的单位元素或形体变化过程系列阶段，节奏分为重复节奏和渐变节奏。重复节奏无论在延伸方面和循环次数的长短如何，其变化周期和各个重复元素都是等距排列，没有空间距离和形态的变化，呈单一的反复状态。渐变节奏则离不开周期和形态的反复，但在每个周期和单位元素中，元素的形态渐次发生变化，使周期和单位之间的分界模糊，有秩序、有规律的拉长变化的周期，形成平滑流畅的运动形式。它

变化的秩序、方向是多元化的，变化的周期是按一定的数理关系有秩序进行的。



图 3-26



图 3-27

（2）韵律：指节奏运动性的变化。它与节奏一样，有内在秩序性，但变化的周期长短和变化元素的自由度的多样性是节奏所不能包含的。它的规律往往隐藏在内部，呈现出渐进、重复、回旋、流动、疏密、方向等复杂的状态。

节奏和韵律有密切的内在联系。节奏是韵律的基础，是条理性、重复性、连续性的图案的表现形式。韵律是在节奏基础上的个性表现，也同样是一种有秩序、有变化的完美重复，是节奏的艺术深化。没有节奏就没有韵律，韵律又包含着节奏的因素。节奏和韵律是相辅相成、不可分割的两个部分。

3.2.5 比例与尺度

一、比例与尺度概述

图案设计是为人服务的，所以必须研究产品造型与人的关系，必须研究造型各部分之间的关系。设计上把这个过程叫比例与尺度法则。

物体的尺度要适合于人的使用。

比例是物体整体与局部之间所形成的关系，它反映了世界上一切事物在结构上的关系。比例也是图案构成中的重要因素，主要是图案中对象自身的比例，因为美感是建立在各个部分之间的比例关系上的。

比例与尺度本身既是人为约定的，又是客观实在的。在装饰图案中，离开了比例与尺度，就意味着失去了形状比例的参照。因此，比例与尺度这个人为的数量关系不仅仅是形体的定量行为，而且也是美感特征数据化、理性化的集中反映。它将感知因素转化为理性认识，作为美感的衡量器来衡量美。

不同的时期、不同的地域、不同的民族和不同的文化群体对形式美的比例与尺度都有各自的标准。如“黄金比”、“人体尺度比”、“等比分割比”等，传统上还有很多世人公认的比例与尺度，如“米字格分割比”、“太极分割比（见图 3-28）”、“九宫格分割比（见图 3-29）”等。在装饰图案中应该对比例和尺度灵活运用。



图 3-28

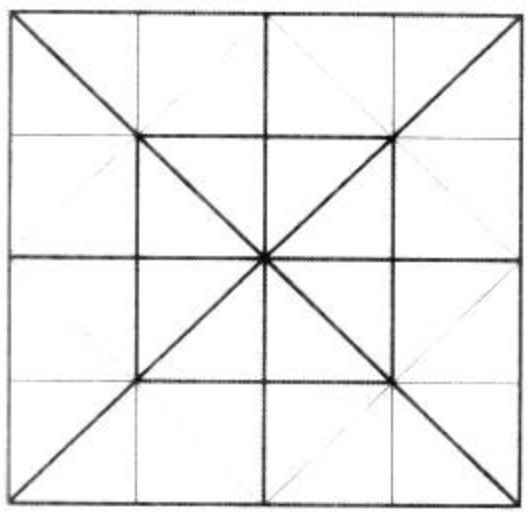


图 3-29

二、绘制九宫格

利用 Photoshop CS3 绘制九宫格（见图 3-29）共分为两个步骤，分别是绘制方格和加工线条。

1. 绘制方格

（1）单击矩形选框工具，画一个矩形，选择【选择】→【变换选区】命令，设定宽为 2cm，高为 2cm。选择【编辑】→【描边】命令，将选区变为轮廓线。

（2）单击挑选工具，选择画好的方格，按住 Alt 键，向右平移鼠标复制方格，再依次复制 14 个方格，按图 3-30 进行排列。

（3）单击钢笔工具，在方格上边的第 3 个锚点上单击，为所要画的菱形的第 1 个起点；在方格左边第 3 个节点上单击，为菱形的第 2 个点；在方格下边的中心点单击，为菱形的第 3 个点；在方格右边中心点单击，为菱形的第 4 个点；最后，再单击第 1 个起点，使 4 个锚点组成一个封闭的菱形。按住 Ctrl 键单击菱形所在图层上的矢量蒙版缩览图（见图 3-31），将菱形变为选区，选择【编辑】→【描边】命令，将选区变为轮廓线（见图 3-32）。

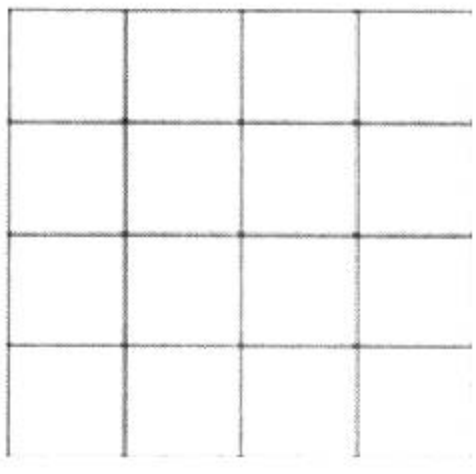


图 3-30



图 3-31

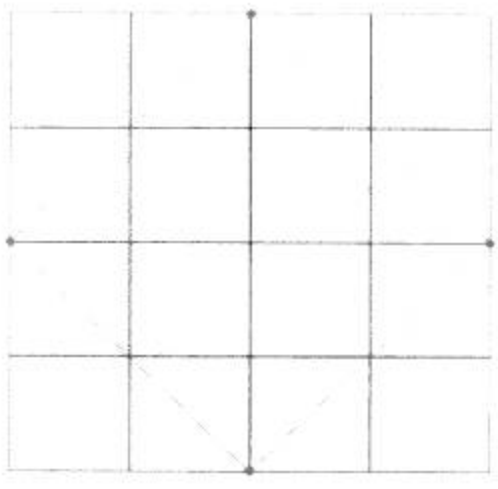


图 3-32

2. 加工线条

（1）单击矩形选框工具，按住 Shift 键，画一个 8cm×8cm 的正方形，选择【编辑】→【描边】命令，将轮廓宽度改为 0.706mm，并将正方形移至与九宫格完全重合（见图 3-33）。

注意：

因为无法对表格外框单独进行加粗操作，所以直接绘制一个正方形覆盖在表格外框上，以体现加粗效果。

（2）单击直线工具，将粗细设为 0.706mm，在九宫格上画两条对角线（见图 3-34）。

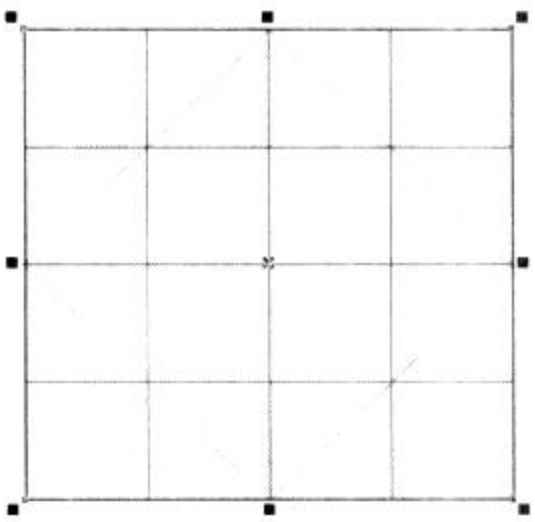


图 3-33

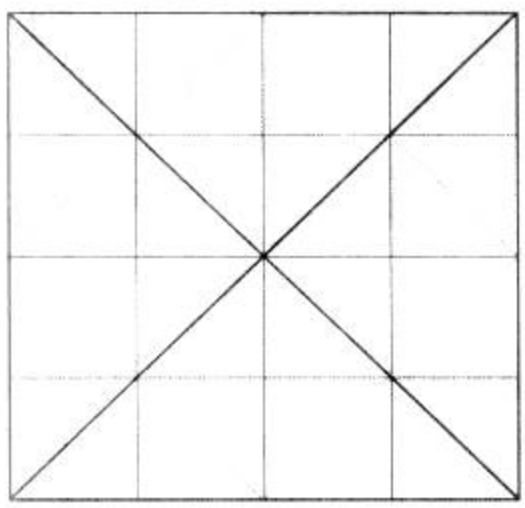


图 3-34

（3）单击直线工具，按住 Shift 键，以菱形的最左边点为起点，以菱形最右边点为终点，画一条直线，将粗细设为 0.706mm；再以菱形的最上边点为起点，以菱形最下边点为终点，再画一条直线，将粗细设为 0.706mm（见图 3-35）。

（4）单击矩形选框工具，按照步骤（1）的方法画一个 4cm×4cm 的正方形，将轮廓宽度改为 0.706mm。

（5）单击挑选工具，按住 Shift 键，依次选择步骤（1）画好的 8cm×8cm 的正方形和步骤（4）画好的正方形，选择【图层】→【对齐】→【垂直居中】命令，再选择【图层】→【对齐】→【水平居中】命令，使两个正方形居中对齐（见图 3-36）。

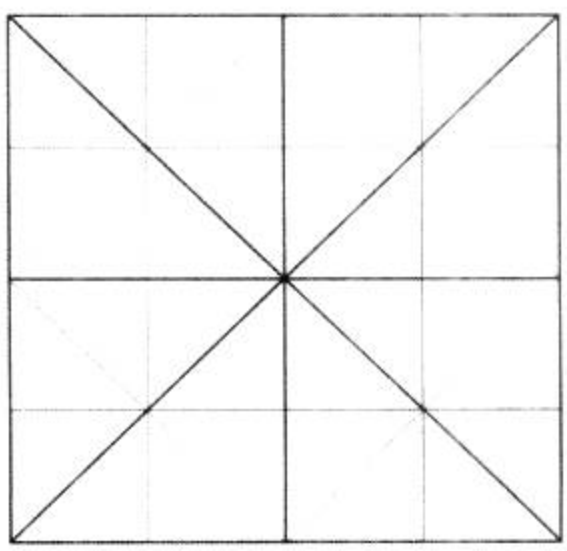


图 3-35

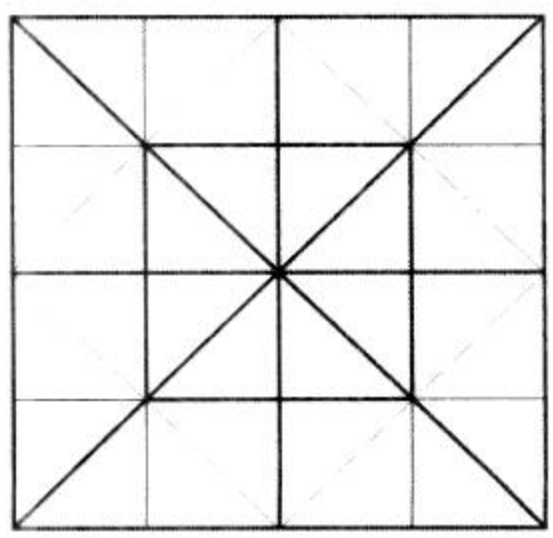


图 3-36



3.3 图案结构

图案结构不仅要适应工艺制作和装饰要求的制约，还要尽可能地使图案结构形式趋于完美。图案结构的形式种类可以分为单独纹样、适合纹样、连续纹样和综合纹样。

3.3.1 单独纹样

一、单独纹样概述

单独纹样是指与四周无联系、独立、完整的纹样。它是图案组织的基本单位，是组成适合纹样、二方连续、四方连续纹样的基础。

单独纹样构成方式有对称式和均衡式两种。

（1）对称式：对称式又称均齐式，表现形式又分绝对对称和相对对称。绝对对称是以一条直线为对称中心，在中轴线两侧配置等形等量纹样的组织方式（见图 3-37 和图 3-38）。

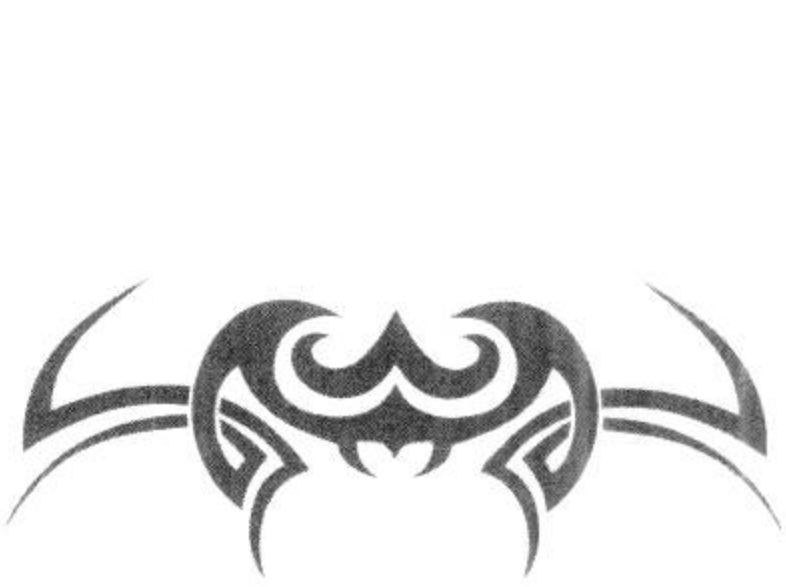


图 3-37



图 3-38

（2）均衡式：均衡式单独纹样，是以中轴线或中心点采取等量而不等形的纹样的组织方法，上下左右的纹样组织不受任何制约，只要求空间与实体在分量上达到稳定平衡（见图 3-39）。

单独纹样是组成适合纹样、连续纹样的基础，其构图形式变化万千，丰富多彩。

二、绘制单独纹样

利用 Photoshop CS3 绘制单独纹样（见图 3-38）共分为两个步骤，分别是绘制几何图形和复制图形。

1. 绘制几何图形

（1）单击矩形选框工具 ⬚，画一个矩形，选择【选择】→【变换选区】命令，设定宽为 3.8cm，高为 7cm。选择【编辑】→【描边】命令，将宽度改为 0.176mm，将选区变为轮廓线（见图 3-40）。



图 3-39

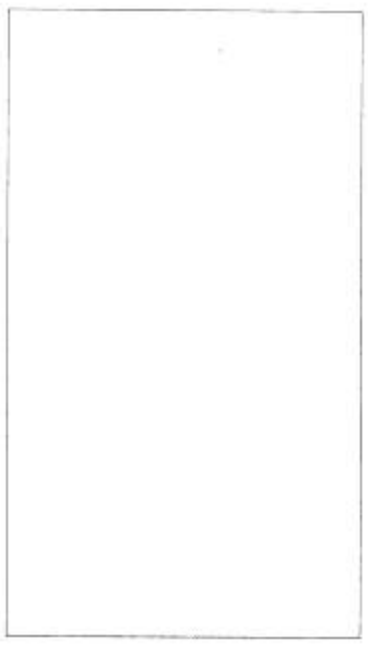


图 3-40

（2）单击钢笔工具，在矩形框内，按照见图 3-41 所示的图形，画出几何图形，再选择填充工具，填充 C:0，M:100，Y:0，K:0（注意：在画的时候要将起点和终点完全结合）。

（3）单击挑选工具，选择矩形，按键盘上的 Delete 键进行删除。

2. 复制图形

将几何图形所在的图层全部选中，选择【图层】→【合并图层】命令，将全部图层合并。单击挑选工具，选中几何图形，按住 Alt 键，水平向右移动，复制几何图形，选择【编辑】→【变换】→【水平翻转】命令，使原图形的右边和复制好的图形的左边完全重合（见图 3-42）。



图 3-41



图 3-42

3.3.2 适合纹样

一、适合纹样概述

适合纹样是具有一定外形限制的图案造型。它是将图案素材经过加工变化，组织在一定的轮

廓线内，既适当又严谨。即使去掉外形，仍有外形轮廓的特点。花纹组织结构具有适应性，所以称为“适合纹样”。其要求纹样的变化既有物象的特征，又要穿插自然，构成独立的装饰美。

适合纹样可分为形体适合、角隅适合、边缘适合等几种。

1. 形体适合

形体适合纹样是最基本的一种，它的外轮廓具有一定的形体，这种形体是根据被装饰的形体而定的。从纹样的外形特征看，有几何形体和自然形体。其中几何形体中有圆形、三角形、多边形、综合形等；综合形体包括桃形、扇形、梅花形等。无论是几何形体还是自然形体，其基本上和单独纹样一样，可以概括为对称式与均衡式两种主要形式。

- 对称式：属于规则的组织，它的纹样通常采用上下对称或左右对称的等量分格形式，结构严谨，有庄重大方的特点（见图 3-43 和图 3-44）。
- 均衡式：是一种不规则的自由格式，依照力量的平衡法则，使纹样保持一定的平衡姿态以取得灵活和优美的画面效果（见图 3-45）。



图 3-43



图 3-44



图 3-45

2. 角隅适合

角隅适合纹样是适合装饰在形体转角部位的纹样，所以又叫“角花”，角隅适合纹样一般都根据客观对象的不同而有区别。大于 90°，或小于 90°的，如梯形和菱形等的角隅纹样可以单独使用。形体的每个角饰可以用相同纹样，也可以用不同大小的纹样；可以有的角装饰，有的角不装饰，根据具体需要而定（见图 3-46）。



图 3-46

3. 边缘适合

边缘适合纹样是适合于形体周边的一种纹样。它一般用来衬托中心纹样或配合角隅纹样，但也可以成为一种独立的装饰纹样。边缘适合纹样和二方连续不同，二方连续可以无限延伸，而边缘适合纹样则受到外形的限制。边缘适合纹样如果是圆形的边缘，一般采用二方连续的组织形式；如果是方形或其他形式，则应注意转角部分的纹样结构要穿插自然（见图 3-47）。

二、绘制适合纹样

利用 Photoshop CS3 绘制适合纹样（见图 3-44）共分为 3 个步骤，分别是复制基本图形、绘制圆形适合纹样和绘制中心图案。

1. 复制基本图形

（1）选择【文件】→【打开】命令，打开之前做好的“单独纹样”文件（见图 3-48）。



图 3-47

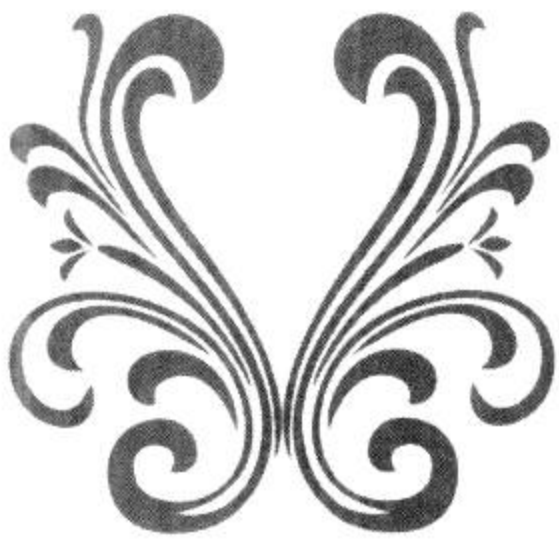


图 3-48

（2）单击挑选工具，选中图形，按 Ctrl+C 组合键，进行复制。

（3）选择【文件】→【新建】命令，新建一个页面，按 Ctrl+V 组合键，把刚才复制的“单独纹样”图形复制到这个新的页面。

（4）单击挑选工具，选中“单独纹样”图形，将图形填充为黑色；等比例缩放图形宽为 2cm（见图 3-49）。

2. 绘制圆形适合纹样

（1）单击椭圆工具，按住 Shift 键画两个圆，分别为 6.4 × 6.4cm 和 2.4 × 2.4cm。

（2）单击挑选工具，按住 Ctrl 键，将两个圆形选中，选择【图层】→【对齐】→【水平居中】命令，再次选择【图层】→【对齐】→【垂直居中】命令，将两个圆形中心对齐（见图 3-50）。

（3）单击挑选工具，按住 Shift 键，依次选择“单独纹样”图形和大圆，选择【图层】→【对齐】→【顶边】命令，再选择【图层】→【对齐】→【垂直居中】命令，如图 3-51 所示。

（4）单击挑选工具，选择页面上的所有图形（单独纹样和两个圆），合并图层，再复制图层，单击 ■ ● ▶ 录制动作，选择新复制的图层，选择【编辑】→【变换】→【旋转】命令，将旋转角度设置为“45 度”，单击【确定】按钮，单击 ■ 停止录制。单击 ▶ 复制长方形，并连续单击 6 下（见图 3-52）。



图 3-49

图 3-50



图 3-51



图 3-52

（5）单击挑选工具，选择大圆图层，按住 Ctrl 键在矢量蒙版缩览图图标上单击，将大圆变为选区，选择【编辑】→【描边】命令，将轮廓宽度设置为“1.4mm”，再选中一个新的大圆选区，选择【编辑】→【变换】→【缩放】命令，再选择【编辑】→【描边】命令，将轮廓宽度设置为“1.4mm”。再选择小圆，按照以上方法，将小圆描边，并将轮廓宽度设置为“0.5mm”，复制一个小圆（见图 3-53）。

3. 绘制中心图案

（1）单击多边形工具，将属性栏的“边”数设置为“8”，“缩进边依据”设置为“20%”，“半径”设置为“0.95 厘米”（见图 3-54）。按住 Shift 键画一个八边形图形，再选择八边形图层，按住 Ctrl 键并单击矢量蒙版缩览图，将八边形变为选区，选择【编辑】→【描边】命令，将选区变为轮廓线，设置轮廓线宽度为“0.7mm”（见图 3-55）。

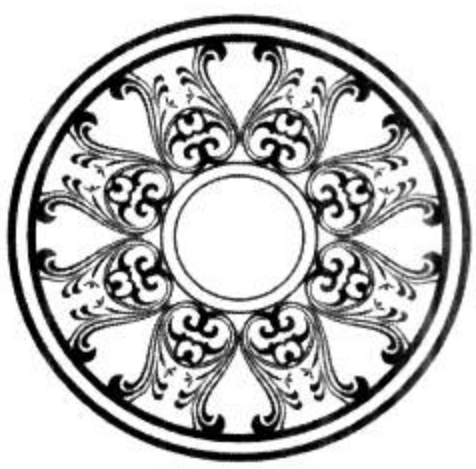


图 3-53

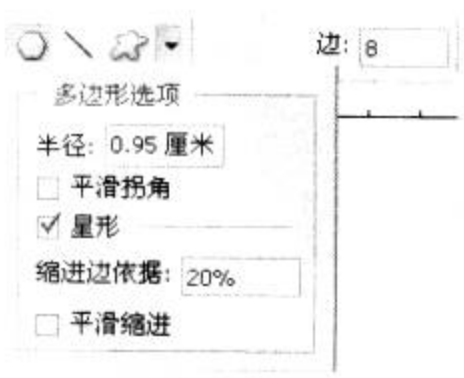


图 3-54

（2）单击挑选工具，选择八边形图形，复制一个图层，按住 Shift 键，拖动星形图形选取框四角中的任意一角，向内拖动，在适当位置释放鼠标左键，复制一个新的星形图形。用以上方法，复制 3 个星形。单击魔棒工具，并将最中心的一个星形图形填充为“黑色”（见图 3-56）。



图 3-55



图 3-56

3.3.3 连续纹样

连续纹样是由一个或几个单位纹样作为最小单位，按照一定的骨架做反复排列连续而成的图案叫连续图案。连续纹样具有一种规律的节奏美和较强的装饰性的特点。

连续纹样可以分为二方连续和四方连续两大类。

一、二方连续

二方连续是指成为带状的一种纹样，因此又称“带纹”，或称“花边”。用一个或数个单独纹样向左右连续的，称横式二方连续；向上下连续的，称为纵式二方连续；向斜向连续的，称为斜式二方连续。

二方连续纹样是在装饰中用途较广泛的一种图案组织形式，在我们日常生活中，衣、食、住、行等方面，到处可以见到这种二方连续纹样（见图 3-57 和图 3-58）。

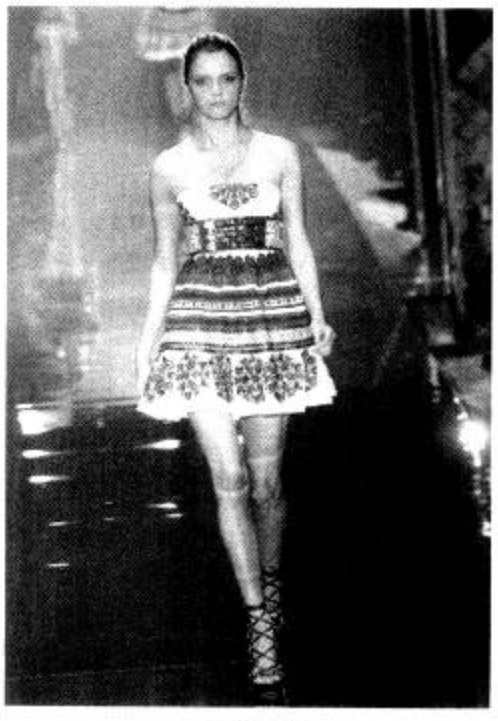


图 3-57



图 3-58

二、绘制二方连续图案

利用 Photoshop CS3 绘制二方连续图案（见图 3-58）共分为两个步骤，分别是复制基本图形和绘制二方连续。

1. 复制基本图形

（1）单击直线工具，画一条直线，设置长为 19cm，并设置轮廓宽度为 0.353mm。

（2）单击挑选工具，选中直线，按住 Alt 键，向下平移，复制一条直线，两条直线间的距离为 2cm（见图 3-59）。

（3）选择【文件】→【打开】命令，打开前面绘制好的“单独纹样”图形（见图 3-60），选择图形，按下 Ctrl + C 组合键进行复制；回到刚才的页面，按下 Ctrl + V 组合键进行粘贴。

图 3-59



图 3-60

（4）单击挑选工具，选择图形，填充 C: 40，M:20，Y:0，K:40（见图 3-61），并同比例缩放，设置图形高度为“2cm”。

2. 绘制二方连续

（1）单击挑选工具，按 Shift 键，选中“单独纹样”图形和矩形框，选择【图层】→【对齐】→【水平居中】命令，再次选择【图层】→【对齐】→【左对齐】命令，将两者对齐（见图 3-62）。



图 3-61

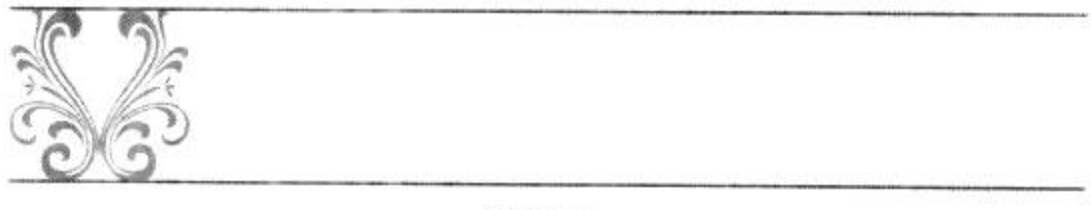


图 3-62

（2）单击挑选工具，选择“单独纹样”图形，按住 Alt 键，向右水平拖动，至和原图形平行时，复制一个图形。重复动作，再复制一组图形（见图 3-63）。



图 3-63

（3）单击挑选工具，选择上面一条直线，并设置为“荒原蓝”（C: 40，M:20，Y:0，K:40）。再选择直线，按住 Alt 键，向上拖动，在适当位置释放鼠标左键，复制一个新的矩形框，设置轮廓线为“1mm”，下面一条直线重复上面直线的动作，如图 3-64 所示。



图 3-64

三、四方连续

四方连续是用一个单位纹样向上下、左右四面延展的一种纹样，它循环反复、连绵不断，又称网纹（见图 3-65 和图 3-66）。



图 3-65

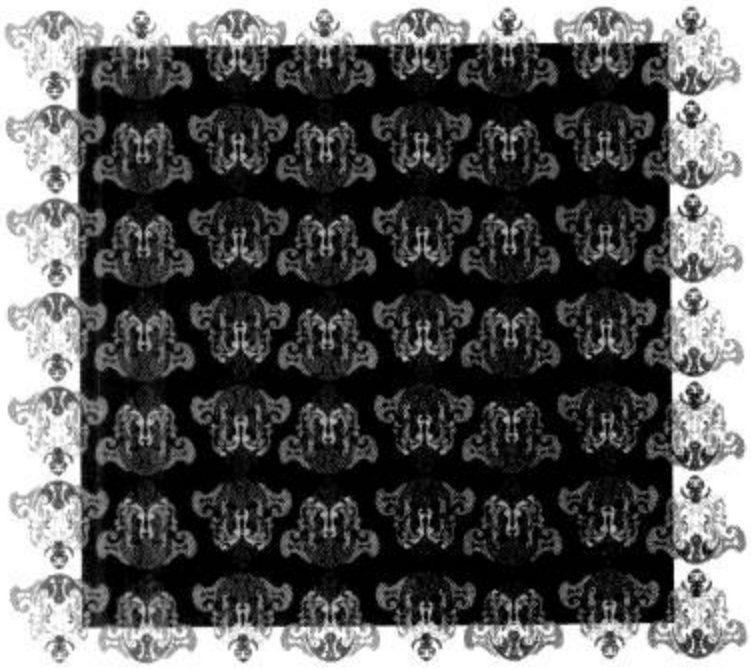


图 3-66

四方连续要求单位面积之间彼此联系呼应。它既要有生动多姿的单独纹样，又要有匀称协调的布局；既要有反复连续的单独纹样，又要有花纹的宾主层次；既要使纹样穿插连续，又要活泼

自然；既要穿插有序，又要不露出空当间道。所以它有疏有密，有虚有实，既有变化又不凌乱，既有统一又不呆板。总之，既要注意一个单位内的协调，又要注意几个单位内的连成大面积整体的艺术效果。

四方连续在染织图案中用途最广，在其他工艺方面如塑料布、瓷砖、印刷底纹等也广泛应用。

四、绘制四方连续图案

利用 Photoshop 绘制四方连续图案（见图 3-66）共分为两个步骤，分别是复制基本图形和绘制四方连续。

1. 复制基本图形

（1）选择【文件】→【打开】命令，打开前面绘制好的“对称”图案。选择图形，按下 Ctrl + C 组合键进行复制；回到新建的页面，按下 Ctrl + V 组合键进行粘贴。

（2）单击挑选工具，选择“对称”图案，按住 Alt 键，向右水平拖动，至和原图形平行时，复制一个图形，选择【编辑】→【变换】→【垂直翻转】命令（见图 3-67），然后合并两个图形的图层。

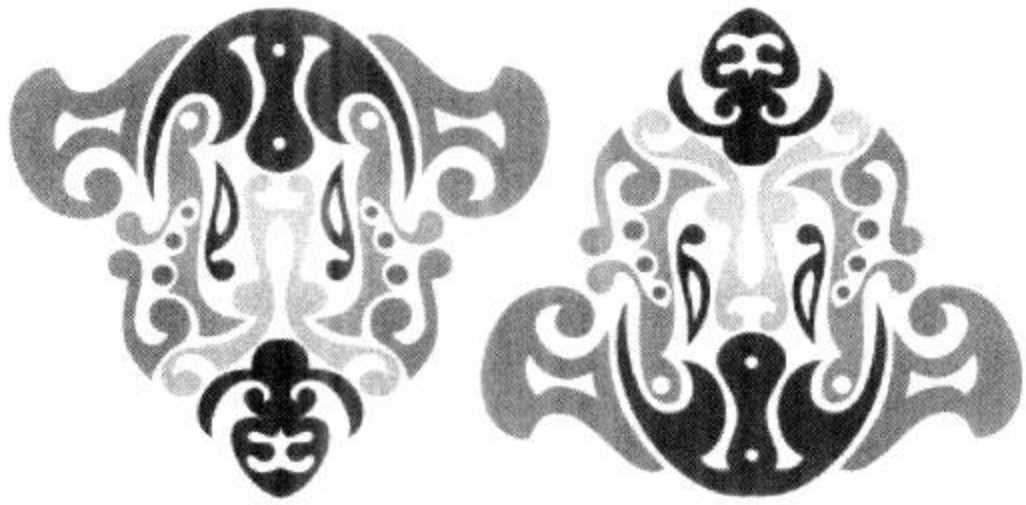


图 3-67

（3）单击矩形工具，画一个矩形，设置长宽为 12cm×9cm，并将矩形填充为黑色。

2. 绘制四方连续

（1）单击挑选工具，选择群组好的图形，按住 Alt 键，水平向右移动至平行时，释放鼠标左键，进行复制；重复动作，等距离再复制几个新的图形（见图 3-68）。



图 3-68

（2）单击挑选工具，将图形图层全部选中，合并图层。按住 Alt 键，垂直向下移动图形，到适当位置时，释放鼠标左键，复制一排新的图形；重复动作 5 次，将图形再等距离复制 5 次（见图 3-69）。

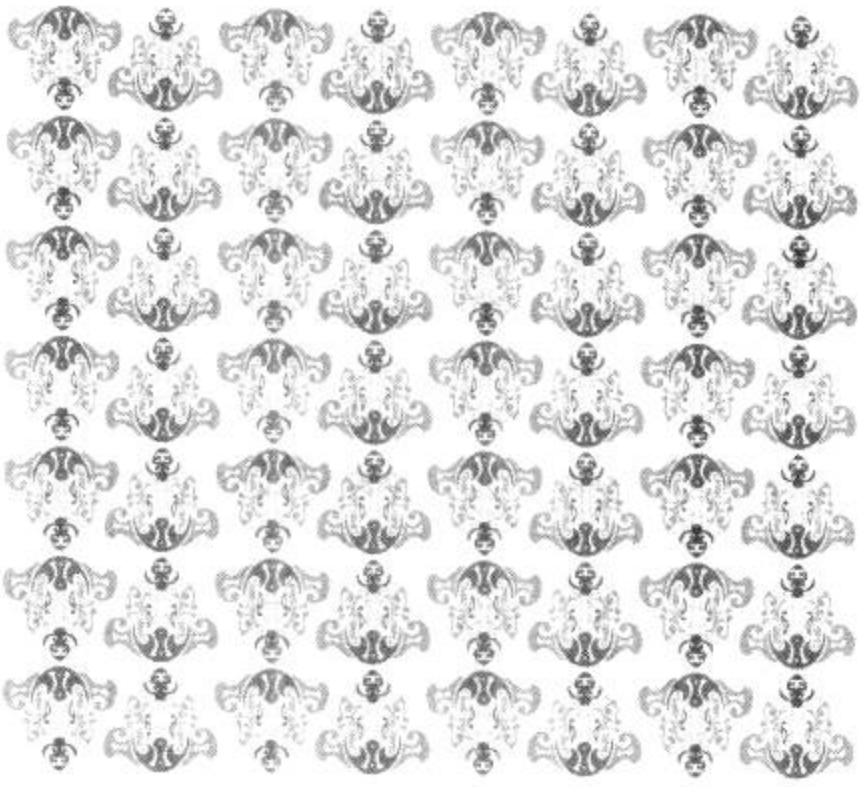


图 3-69

（3）单击挑选工具，将图形图层全部选中，合并图层。

（4）单击挑选工具，选中黑色矩形和合并的图形图层，选择【图层】→【对齐】→【水平居中】命令，再选择【图层】→【对齐】→【垂直居中】命令，将两者对齐（见图 3-70）。

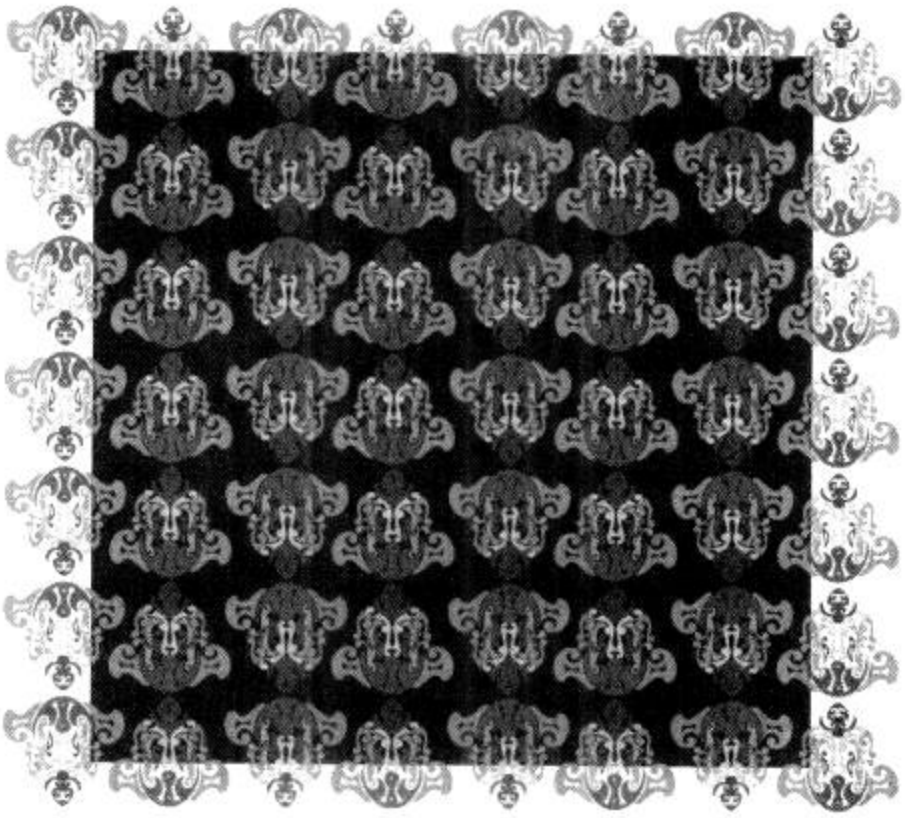


图 3-70

3.4 图案的变化形式

图案的基本形态分为具象形态和抽象形态。具象形态是以具象特征来表现实物的外貌轮廓，

人们从其形态表征上来感知它们；抽象形态是以提取图形相关因素来表现其内容的。所以说，具象变化和抽象变化是图案变化的基本形式。

一、具象变化造型

图案的造型从某个角度来看，是根据自然物象处理成图案形象，通过不同的变化手段把现实生活中各种形象加工成适应于艺术的图案纹样。

服装图案常常运用到的具象变化造型有以下几个。

1. 植物图案

植物图案是以自然界的植物形象为素材创作出来的图案：如花卉图案、蔬菜图案、树叶图案等。植物图案中花卉形态的变化最为灵活，可以写实，可以变形；可以用整枝，也可以只用花头，甚至只用花叶；可以作单纯的装饰，也可以被赋予特定的含义。同时，花卉图案的适应性也非常强，它们的造型和结构可以在设计者的安排下，适应各种服装任何部位、任何工艺形式的需要。因此，花卉图案能在服装中（特别是女装）运用广泛（见图 3-71）。



图 3-71

2. 动物图案

动物是装饰图案的重要题材。装饰图案中的动物不是自然形象的再现，它是经过设计的艺术加工，融进了作者的感情，已成为形态高度概括又有寓意的艺术形象。

装饰图案中的动物图案一般不能像花卉图案那样变化丰富，大多只是用动物头部或全身的形象去做装饰。但是，动物图案所具有的动态特征和表情特征是花卉图案所不及的。将动物形象拟人化，刻画成有趣的、活泼的卡通形象，也是装饰图案中常常用到的方式。因此，用动物图案做服饰图案能够为服装增添更多的活力和情趣（见图 3-72）。

3. 龙凤图案

龙凤图案是具象图案中比较特殊的一种图案，它们不是直接来源于客观世界，而是人们以客观世界为依据，综合多种物象，通过组合、夸张创作出来的一种图案。

龙凤图案是我国各民族共同的吉祥纹样，过去的龙曾经是皇权的象征，今天的龙则是中华民族文化的象征。而凤凰自古以来就是我国人民讴歌的对象，是我国人民一切美好愿望的化身。龙凤图案运用在服装装饰上能够充分体现出迷人的东方魅力（见图 3-73）。



图 3-72



图 3-73

4. 人物图案

一般服装装饰上的人物图案是一种通过艺术加工过的人物形象，包括从人物中提取的手、足、嘴、眼等局部形象，能够产生有趣的视觉效果。也有少部分是以斜式照片来表现明星等人物形象(见图 3-74)。



图 3-74

二、抽象变化造型

抽象图案是形象在变化的过程中，相对脱离形的具体内容，趋向使用纯粹与理性的形态——点、线、面来构成图案造型的方法。这样的图案不但有新的“象”可指认，同时也保留了原有物象的某些特征和神韵。

1. 几何图案

几何图案是指用规矩、整齐的点、线、面组成的抽象图案。几何图案能比较方便地在服装材料和服装缝制的过程中融入服装，如机织的织布、针织的毛衣等。因此，几何图案能广

泛地运用于服装的装饰。为了丰富图案的变化，几何图案也常常与具象图案组合起来运用（见图 3-75）。



图 3-75

2. 任意图案

任意图案是指用随手画的点、线、面组成的抽象图案，这类图案看上去像漫不经心画出来的，但实际上是设计者根据具体装饰对象的需要精心设计出来的。由于任意图案具有随意性，表现出一种轻松、自然、柔美的形态，因此，常常被用来装饰女装（见图 3-76）。



图 3-76

3. 文字图案

文字是人类创造的用于交流的符号，将文字运用到服装上，不仅能像其他图案一样具有装饰性，还具有无法比拟的文化特征（见图 3-77）。



图 3-77

3.5 服装图案的设计原则与方法

服装图案是图案艺术的一个门类。它是针对服装、配饰及附属构建的装饰设计和装饰纹样。作为整个图案艺术的一部分，服装图案自然具备图案的一般属性和共同特点——审美性、功用性、附属性、工艺性、装饰性等。但作为一个相对独立的门类，服装图案也有自身的特性。下面我们从服装图案的特点和服装图案的设计原则来分析服装图案。

一、服装图案的特点

1. 民族性

受各民族宗教信仰、审美心理的影响，服装图案具有鲜明的民族特征。

把中国、日本传统的服装图案与法国、意大利的传统服装图案作比较，就可以明显地看出东西方服装图案的风格有明显的区别：东方的服装图案比较精细，而西方的服装图案比较粗犷，且多用花边或荷叶边作装饰。即使均为东方民族，因文化传统不同，对图案的喜好也是不相同的，如荷花图案在中国象征高洁，在日本却象征死亡（见图 3-78）。



图 3-78

2. 时代性

受现代文化和审美心理影响，现代的服装图案纹样和表现形式均有了很大的改变，大量反映现代新鲜事物的图形，如宇宙飞船、机器人、明星头像，以及符合现代人审美情趣的表现形式，如夸张的抽象图案、拟人的卡通图案，使现代的服装图案充满了时代的气息（见图 3-79）。



图 3-79

3. 从属性

服装上的图案主要起装饰作用，因此，图案的设计必定会受到服装款式、色彩、材料甚至着装人的制约。图案的组织形式由服装相应装饰面的形态来决定；图案的色彩不能破坏服装整体色调；服装的加工形式必须适应服装的材料等。

服装图案的民族性、时代性和从属性都是服装图案设计创作不能忽视的重要因素。

二、服装图案设计原则

1. 纤维性

服装面料有棉、毛、丝、麻、天然纤维、天然毛皮、皮革以及人造革等。服装图案附于面料上，使得面料的种种特点渗透入图案中。因此，面料所引起的特殊效果是服装设计所必须预先考虑的。一般来讲，服装图案所呈现的疏松结构、叠起凹凸的纹理，便是体现其纤维性的形式特征，此外，纤维性还赋予服装图案以温厚、柔美、亲和的感受。

2. 饰体性

饰体性是服装图案结合着装人的体态而呈现的相应的特性。

服装最基本的功能就是裹体，作为服装的装饰图案要和人的结构、形态、部位以及活动特点都有紧密的关系。如，较为宽阔、平坦的背部，宜用自由的大面积图案，这可以加强它作为人体背面主要视角的装饰效果。而隆起的胸部和环形的领口，则是仅次于头部的视线关注部位，所以图案往往要求醒目而精巧。肩部、腰部是人体的躯肢和上下躯体的分界部位，其图案装饰往往有着既鲜明界定又自然连贯的特点。另外，人体几个大关节转折部位的折凹处一般都不以图案装饰，这是由人体的活动特点所决定的。因此，服装图案不能停止于平面的完美，还应该充分估计到它

穿在人体上的实际效果。上述这些，切实说明了服装图案的饰体性形式特征。脱离了人体的特点，服装图案就成了无本之木。

3. 动态性

动态性是服装图案随同装束展示状态的变动而呈现的相应美学特征。

人是在不断运动的，人身上的服装图案也相应地处在不断的运动之中，它向别人展示了一种不断变化的动态美。一件黑白条纹的衬衣，平铺着看缺乏魅力，但是一旦穿着起来，它便会随着运动方向的不同而发生丰富的变化。再如，两块完全相同的花布被做成床单和连衣裙，两者的效果完全不同，床单是以平面的、静止的状态显示效果的，而连衣裙上的图案似被赋予了生命，显得丰富多彩。这就是服装图案表现出的动态美。

4. 多义性

多义性是服装图案配合服装的多重价值及服装自身结构形式的要求而呈现的相应的美学特征。

一般来说，服装具有最基本的裹体的功能外，还体现了穿戴者追逐时尚、表现个性、隐喻人格、标示地位等功能。因此，服装图案不仅是服装的美化形式，而且也是其体现多种价值的重要手段。

一般来说，服装图案的设计要根据着装者的不同类型而设计。如，同样是职业女性，则有文静与豪爽、气质优与气质劣等差异，某一服饰图案就有可能针对性格文静、气质大方的职业女性来逐项定义。都市年轻人有着乐观豁达的性格、自信洒脱的生活态度，他们则喜欢有着大方明快的漫画式图案的服装。通过一定的服装图案形式，我们能体会到着装者的爱好、修养和所处层次，也能够领悟到一定时期的流行趋势和社会风尚。

上面介绍了服装图案的特点和设计原则，深入研究并把握这些特性和原则，有利于全面认识、了解服装图案的本质，增进其设计与应用的针对性。

第 4 章

服装部件和局部设计

服装款式是服装的基本形态，服装的造型设计一般是从服装的款式构思入手。在具体的服装中，服装的款式由服装的外形、领子、门襟、袖子、口袋、腰头等组合在一起表现。因此，我们也从组成服装款式的这些元素入手开始进行服装造型的设计研究。



4.1 领子的设计与表现

领子是目光最容易触及的地方，同时，领子在上衣各局部的变化中总是起主导作用，因此，领子的设计常常是上衣设计的重点。

4.1.1 领子的分类和设计要点

根据领子的结构特征，领子可以分为领口领、立领、贴身领、驳领、悬垂领、蝴蝶结领和罗纹领等（见图 4-1）。

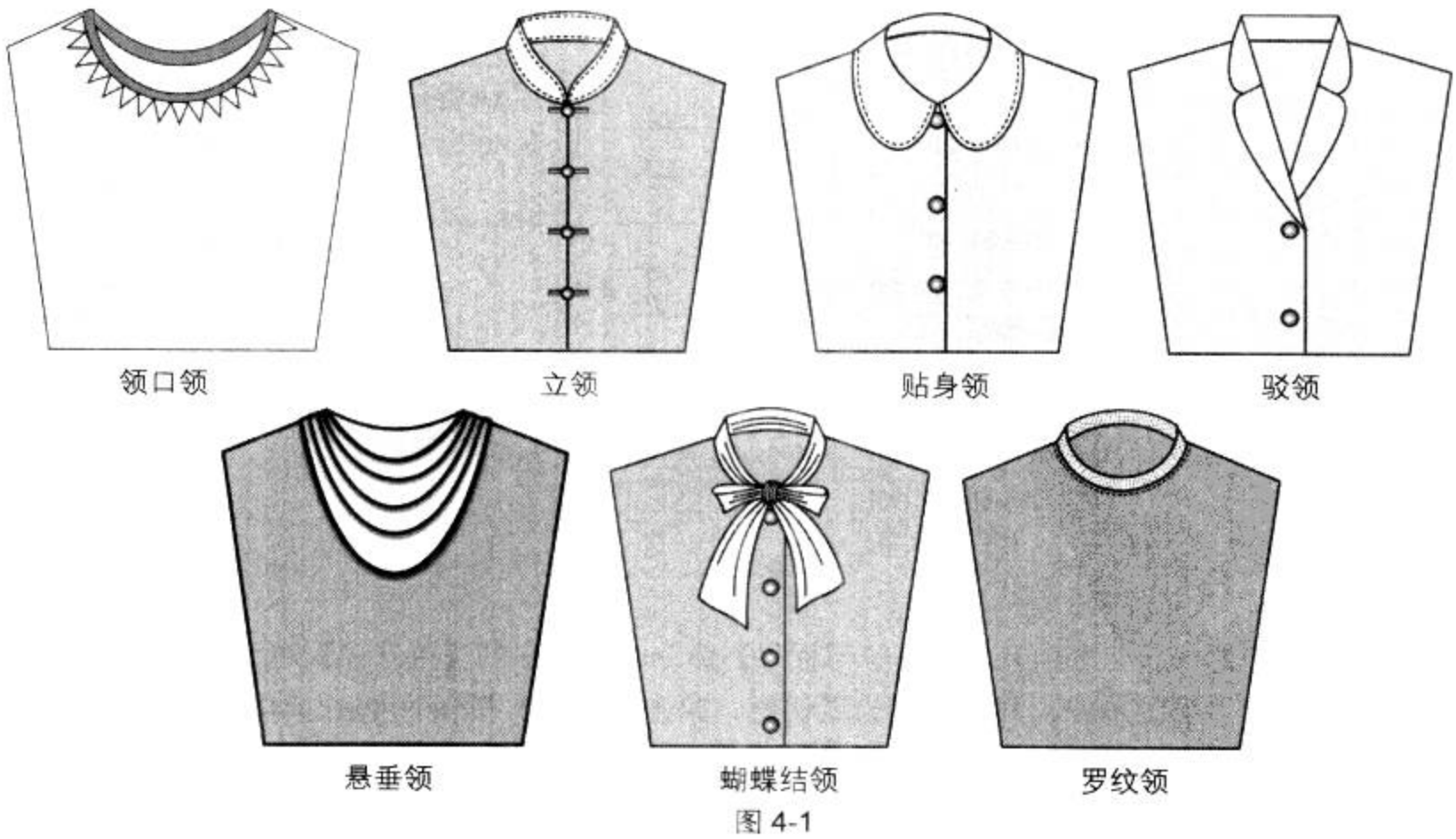


图 4-1

各种类型的领除了结构不同以外，给人的审美感受也不相同。下面分别介绍各种领子的设计要点和表现方法。在领子的设计中，应该注意以下几点：

1．在批量生产的服装中，应尽可能运用流行元素设计领子；

2．针对具体穿衣人时，领子的设计要符合穿衣人的脸型和颈项特征；

3．领子的造型要与服装的整体风格一致。

4.1.2 领口领的设计与表现

领口领是指没有领面，只有领口造型的领子。领口领的形态由衣片的领口线或服装吊带的形态来确定，常常能给人简洁、轻松的美感。

用电脑设计和表现领口领，应先确定并画好衣身上部图形，然后在肩颈点以外的适当位置设计并画好领口线，最后再对领口线作适当装饰。装饰领口线的方法有很多，如辑明线、包边、嵌边、加缝花边或荷叶边等，设计中应根据服装的整体需要去把握。用明线装饰领口是所有领都可以用的方法，也是缝合衣片常用的方法。学会用电脑表现明线，不仅可以装饰其他的领，也可以用来处理服装中需要用明线装饰的其他部位。以图 4-2 为例，介绍领口领的绘制方法。

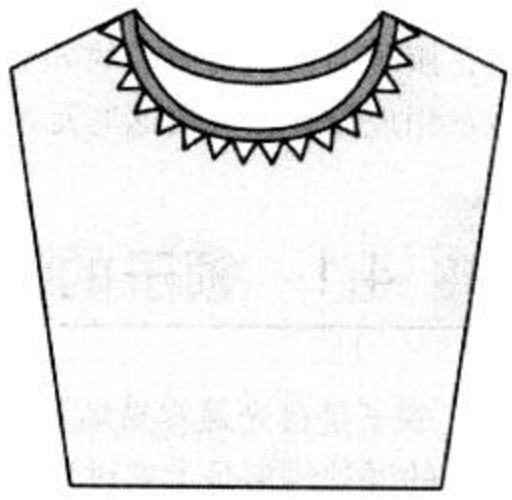


图 4-2

1．图纸设置：打开 Photoshop CS3，选择【文件】→【新建】命令，在弹出的【新建】对话框中设置参数，单击【确定】按钮，新建一张空白图纸（见图 4-3）。

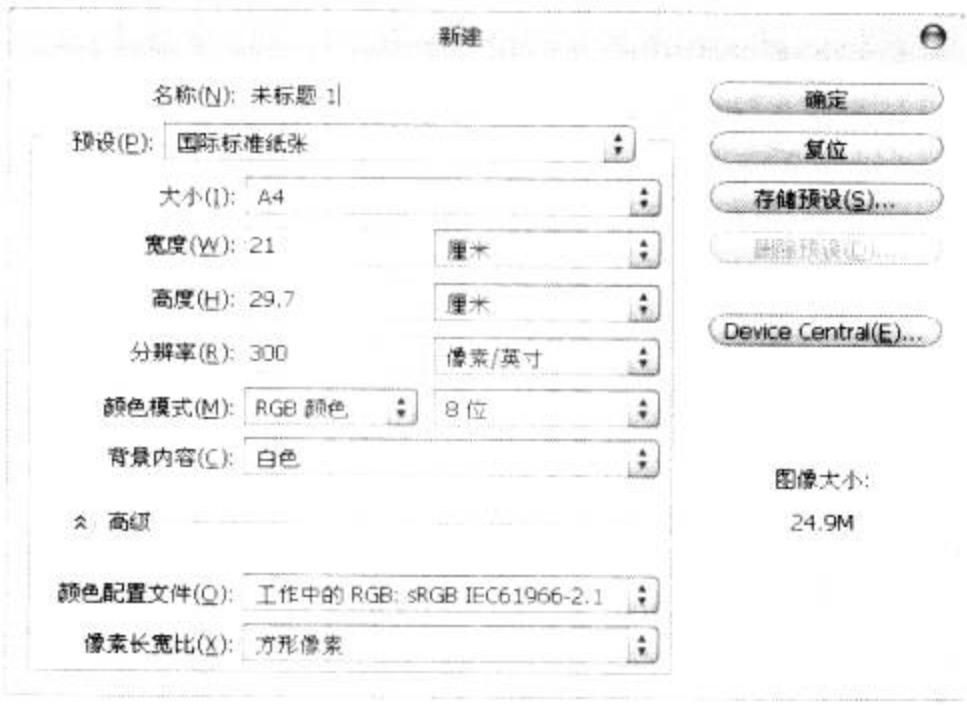


图 4-3

选择【编辑】→【首选项】→【单位与标尺】命令，在弹出的【首选项】对话框中设置参数，选择以“毫米”为绘图单位，其他设置为默认值，单击【确定】按钮（见图 4-4）。

选择【编辑】→【首选项】→【参考线、网络、切片和计数】命令，在弹出的【首选项】对话框中设置参数，单击【确定】按钮（见图 4-5）。

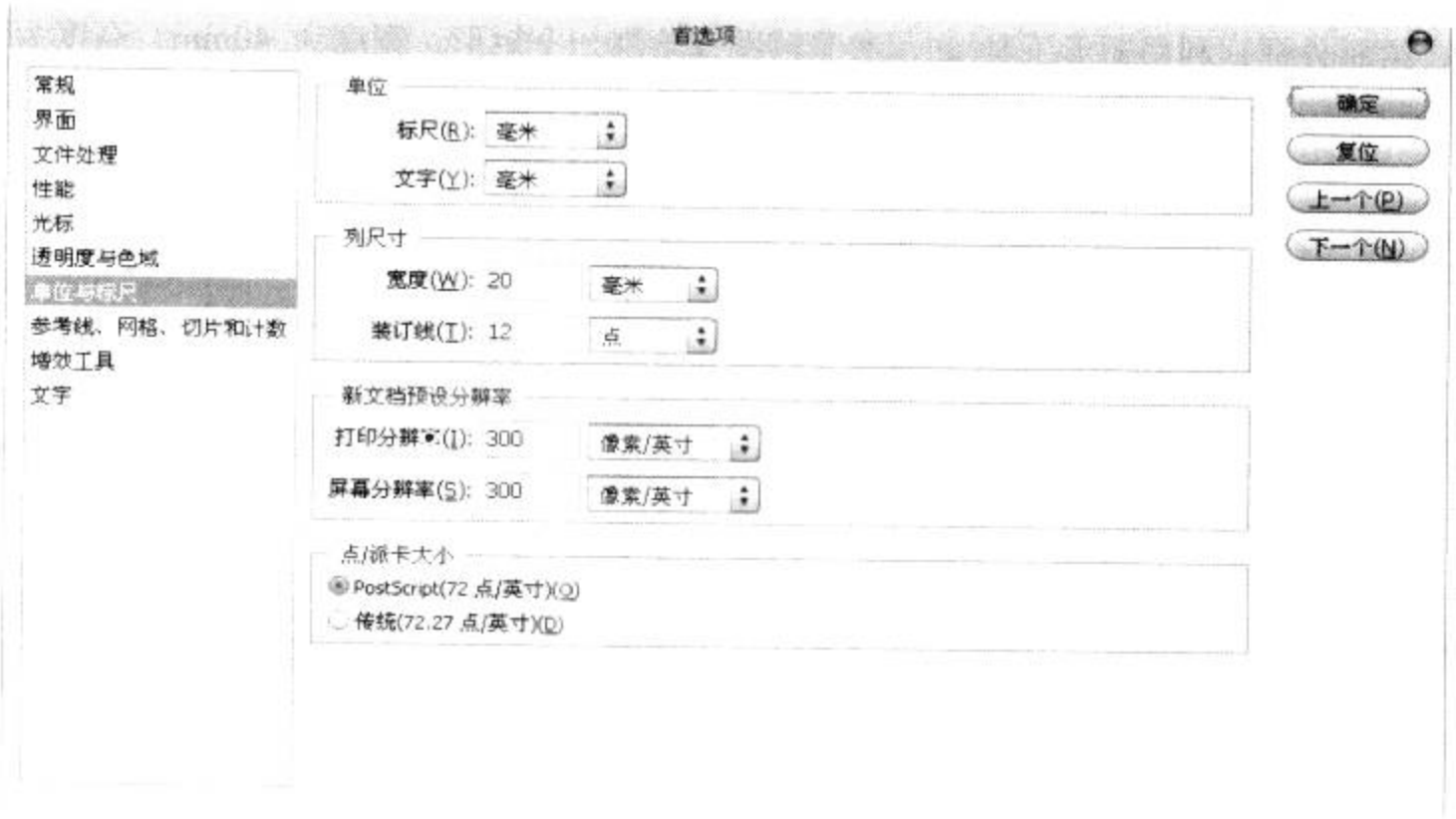


图 4-4



图 4-5

通过上述步骤，我们完成了图纸的设置。这里图纸的设置是：A4 图纸、竖向摆放，绘图单位是毫米，绘图比例是 1:10。

所有图纸设置基本相同，以后不再叙述。

2．原点和辅助线的设置：为了绘图的方便性与准确性，一般应该设置原点位置和辅助线。按下快捷键 Ctrl+R 会出现标尺，在横竖标尺交叉处拖动鼠标，将原点放置在图纸的适当位置。参照图 4-6，鼠标指针按在竖向标尺上，分别拖出若干条竖向辅助线，将其放置在相应位置；鼠标指针按在横向标尺上，拖出若干条横向辅助线，将其放置在相应位置（见图 4-6）。

所有原点和辅助线设置基本相同，以后不再叙述。

3．绘制外框：利用矩形工具，参照辅助线绘制一个矩形，宽度为 40mm，高度为 40mm（见图 4-7）。

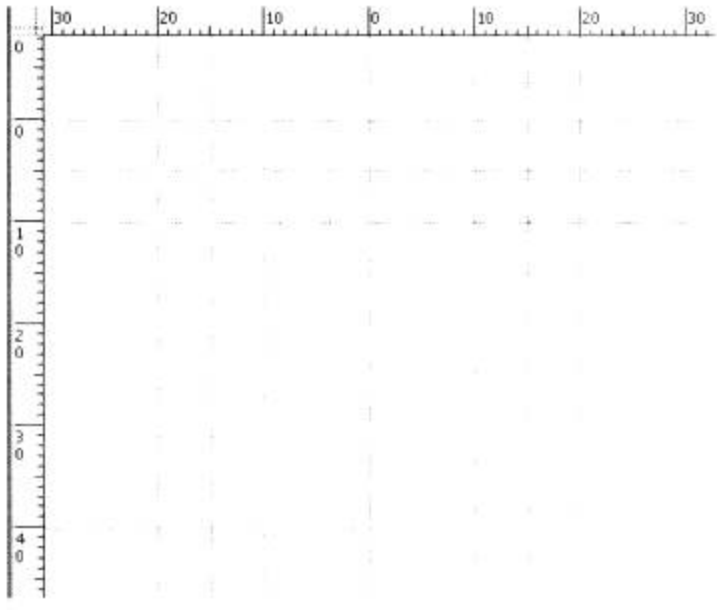


图 4-6

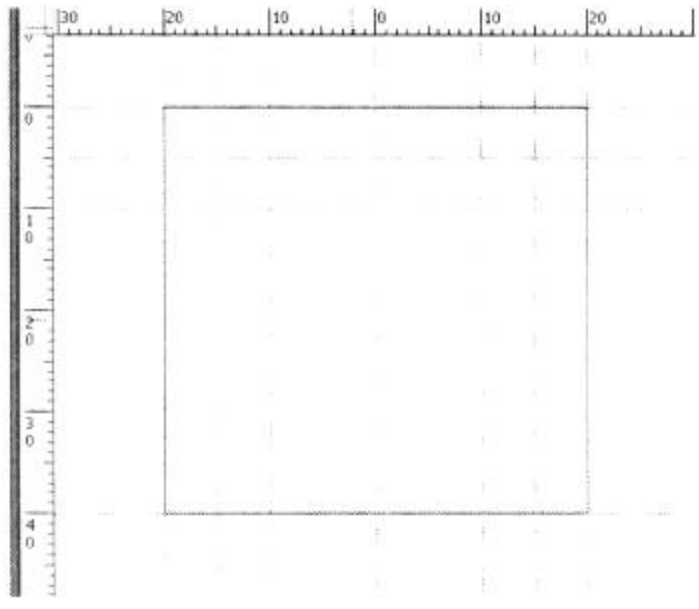


图 4-7

4．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形上边中点两侧各 10mm 处分别单击鼠标，增加两个锚点。同时将矩形上边两端的锚点分别向下移动 5mm，形成落肩。单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 组合键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线。将矩形下边的两个锚点分别向内移动 5mm，形成收腰形状（见图 4-8）。

5．绘制领口：单击添加锚点工具，在领口的中点单击鼠标，添加一个锚点；单击直接选择工具，将锚点向下移动 5mm，同时调节好左右两端控制柄，使领口的弧度自然弯曲，不会形成尖角；接着单击钢笔工具，在领口处的−10mm 和 10mm 处各绘制一条直线路径，利用刚才绘制领口的方法再绘制下领口（见图 4-9）。

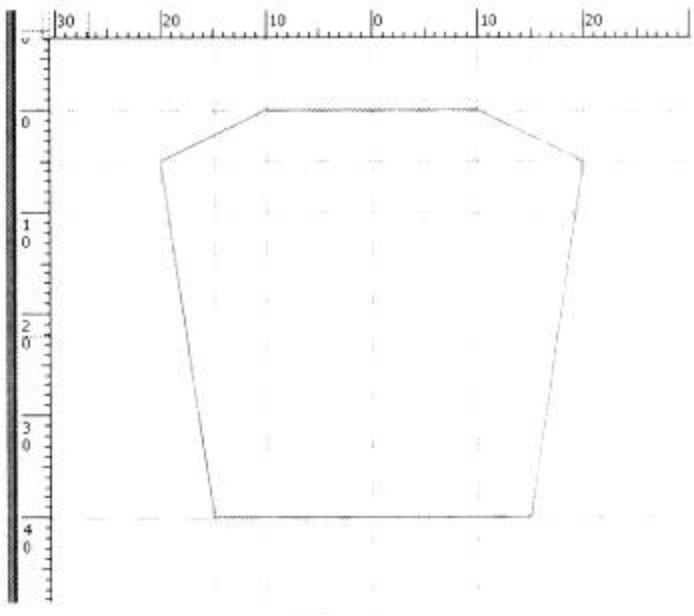


图 4-8

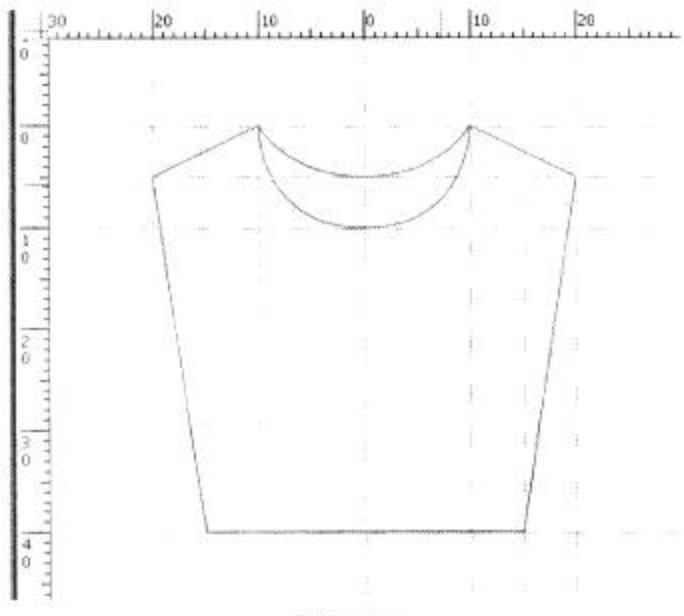


图 4-9

6．绘制双线：单击钢笔工具，在相应的位置绘制一条直线路径；单击添加锚点工具，在直线的中点单击鼠标，添加一个锚点；单击直接选择工具，将锚点向下移动到相应位置，同时调节好左右两端控制柄，使领口的弧度自然弯曲，不会形成尖角。利用这个方法再绘制下一条

曲线（见图 4-10）。

7. 绘制图案：单击钢笔工具，在领口图形下边中点绘制一个三角形；单击路径选择工具，同时按住 Alt 键拖动三角形，复制另一个三角形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，调整三角形的位置，再将三角形放到相应的位置上。利用同样的方法将三角形排好。绘制好一边的三角形后，选中它们，再利用快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 上的参考点位置由中点 调到右边的点 。接着将 W 的参考数值更改为−100% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了（见图 4-11）。



图 4-10

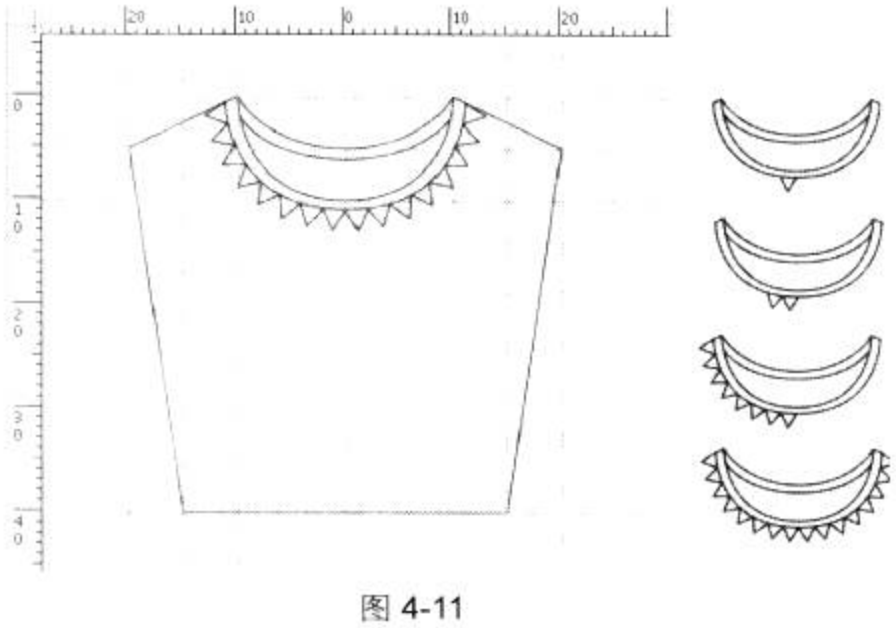


图 4-11

8. 加粗轮廓线：首先在“图层”面板上单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层“图层 1”。选中画笔工具，调节画笔的大小，画笔的大小将决定轮廓线的大小，这里将画笔的大小调为 5 像素（见图 4-12）。

单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，弹出【描边路径】对话框。选择画笔工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮（见图 4-13）。

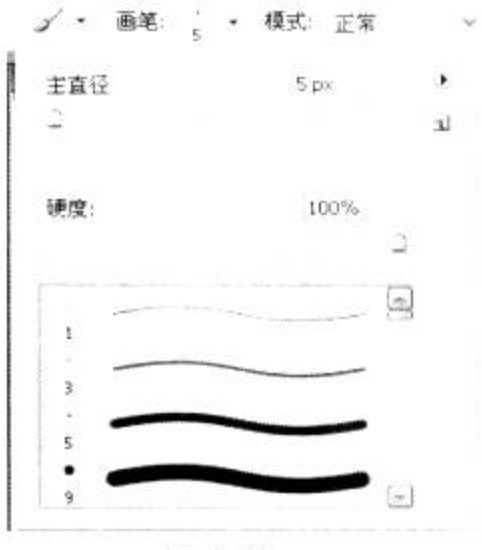


图 4-12

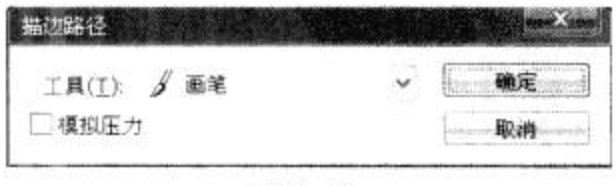


图 4-13

用画笔描边后的效果如图 4-14 所示。

9. 填充颜色：首先新建一个图层，单击魔棒工具，再单击鼠标左键选中衣身内部，选择

颜色，在新建的图层上利用油漆桶工具，将装饰图样和衣身内部填充为白色。将领口滚边填充为深灰色，将衣身填充为灰色。

这样即完成了领口领款式图的绘制（见图 4-15）。

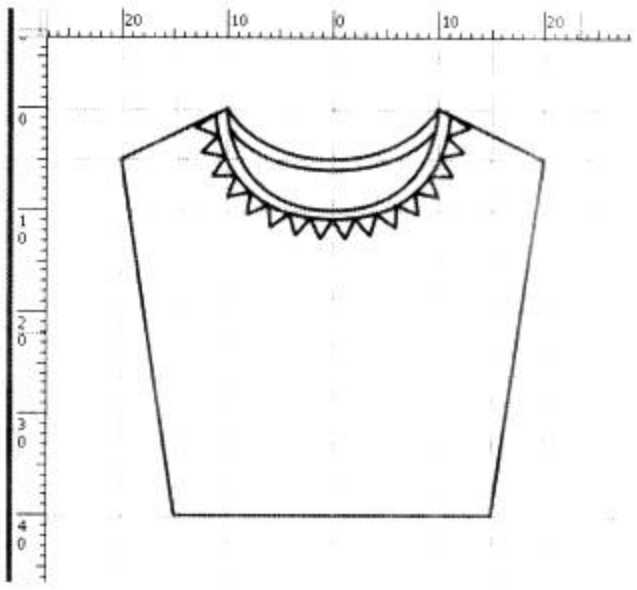


图 4-14

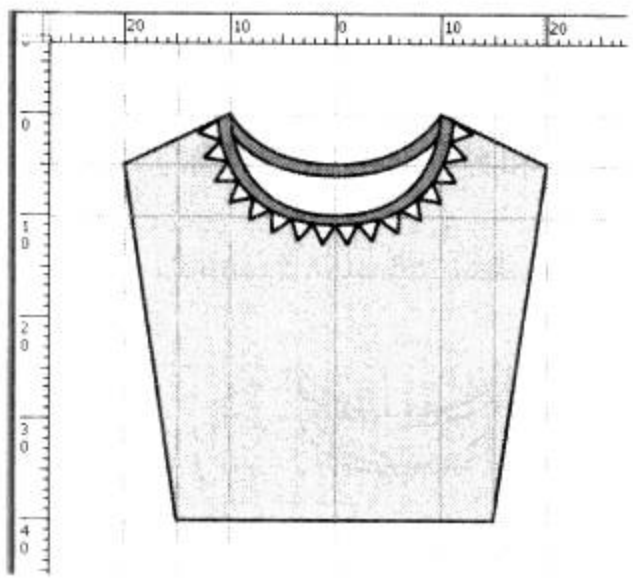


图 4-15

常见领口领款式如图 4-16 所示。

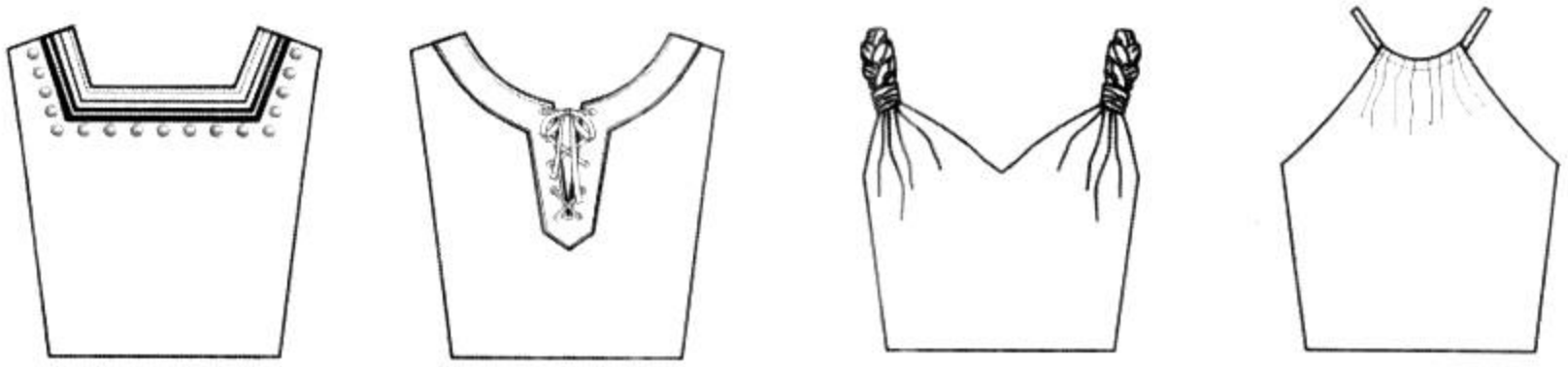


图 4-16

4.1.3 立领的设计与表现

立领是领面直立的领子，有的只有领座没有翻领，有的既有领座也有翻领。中国传统的旗袍领、中山装领、男式衬衣领等都是立领，能给人庄重、挺拔的审美感受。

用电脑设计和表现立领可以借鉴领口领的方法，先画好衣身上部图形，再在领口两侧画领高线，领高线的高低和倾斜度对立领的造型和着装效果有很大影响，要注意适度把握。画好领高线以后就可以画领子了。立领变化一般不大，主要用包边、嵌边或辑明线的手法去装饰（见图 4-17）。

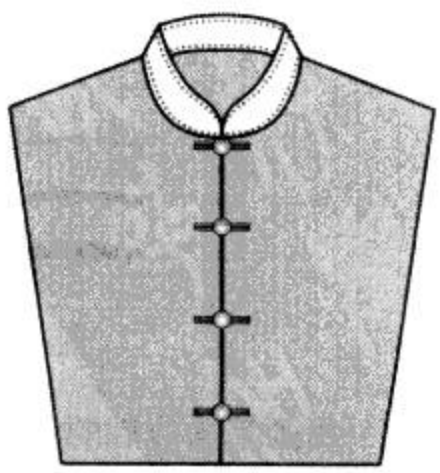


图 4-17

1. 设置图纸、原点和辅助线：参照前述方法，设置图纸大小（A4）、摆放方向（竖向）、绘图单位（mm），并设置原点和辅助线（见图 4-18）。

2. 绘制基本框图：利用矩形工具，选择路径按钮，绘制一个宽度为 40mm、高度为 40mm 的矩形（见图 4-19）。



图 4-18

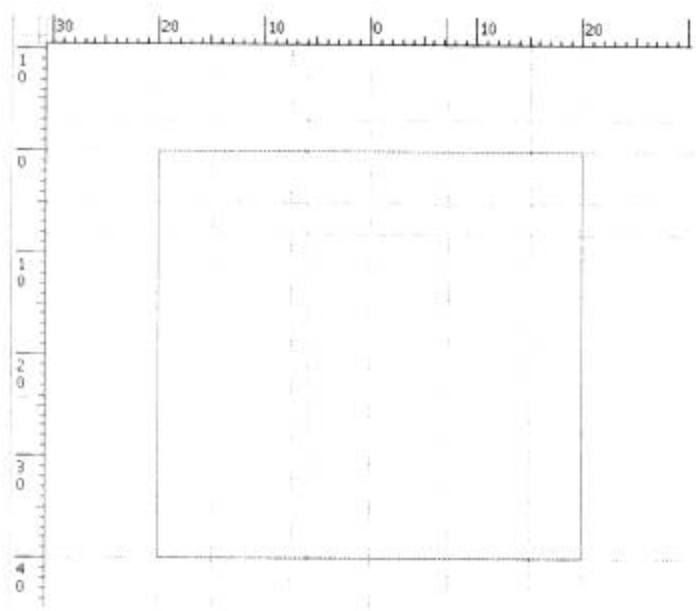


图 4-19

3．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形上边中点两侧各 7.5mm 处分别单击鼠标，增加两个锚点；将矩形上边两端的锚点分别向下移动 5mm，形成落肩；单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；将矩形下边的两个锚点分别向内移动 5mm，形成收腰形状（见图 4-20）。

4．领子的绘制：单击钢笔工具，绘制封闭三角形（见图 4-21）。

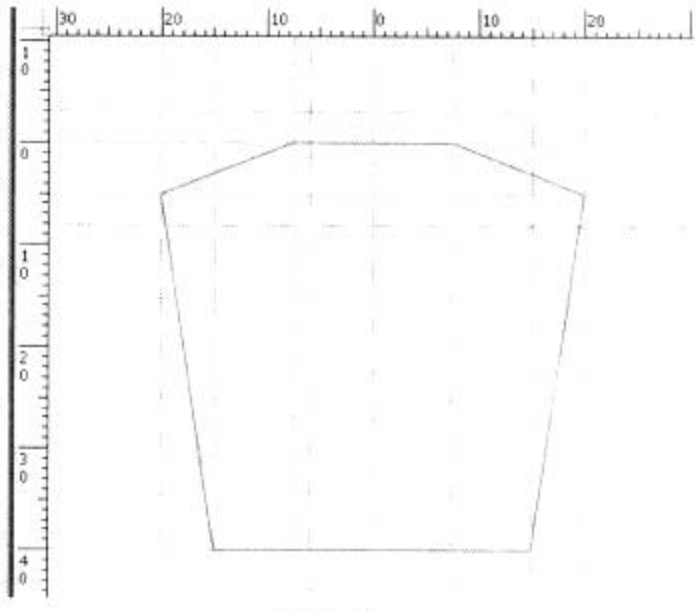


图 4-20

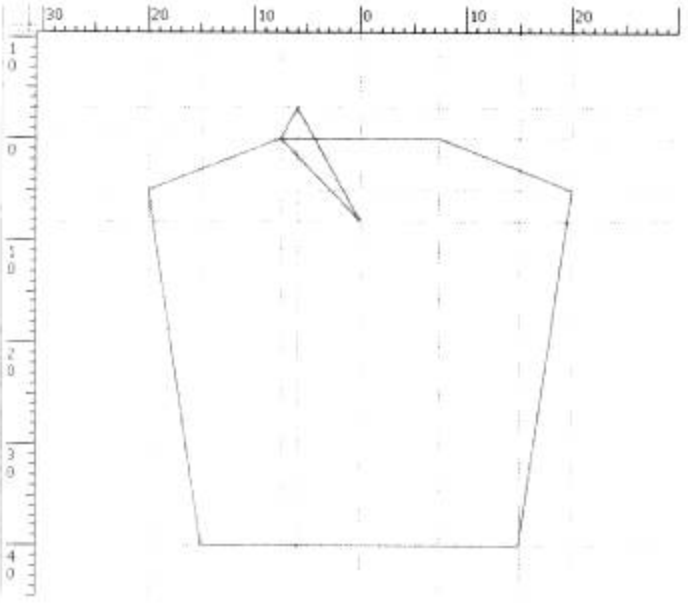


图 4-21

单击添加锚点工具，在三角形上添加锚点，移动锚点到适当的位置，同时调节好左右两个锚点，将直线转为曲线，将三角形直边弯曲为领子形状（见图 4-22）。

单击路径选择工具，选中刚绘制好的领子，同时按住 Alt 键拖动领子，复制另一个领子。按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 上的参考点位置由中点 调到右边的点 。接着将 W 的参考数值更改为−100%，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，再将其拖至右侧相应位置（见图 4-23）。

单击钢笔工具和添加锚点工具，参照上述方法，绘制后领图形（见图 4-24）。

5．绘制明线：服装款式图上的明线换句话来说就是虚线，下面就为制作虚线作示范，下面

提及的明线都是用这种方法绘制的，以后就不再叙述了。



图 4-22



图 4-23

（1）首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），参数设置见图 4-25。



图 4-24

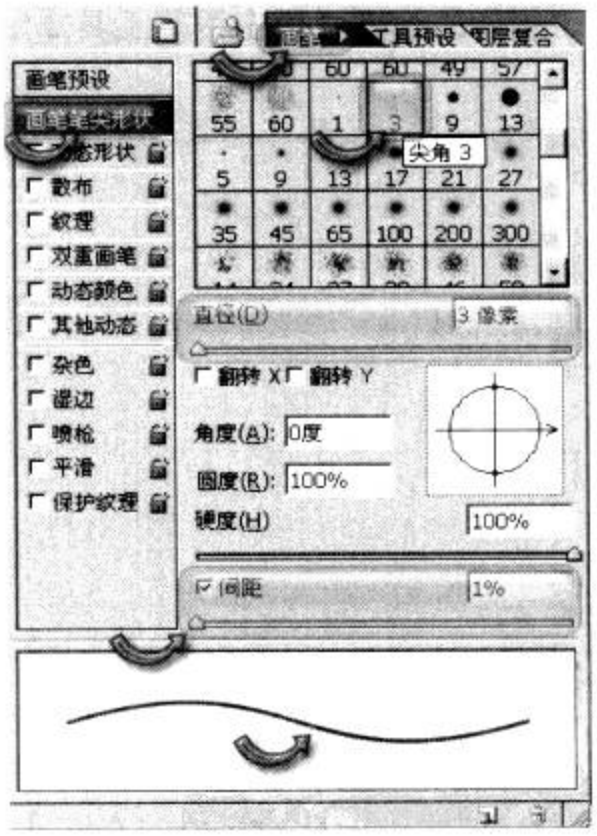


图 4-25

（2）设置“双重画笔”（见图 4-26）。

（3）其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距（见图 4-27）。

（4）用路径工具（运用路径工具可以画顺畅的任意曲线）画出路径（见图 4-28）。

（5）在路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，这样就可以绘制出虚线。按照上述方法，绘制领子的明线（见图 4-29）。

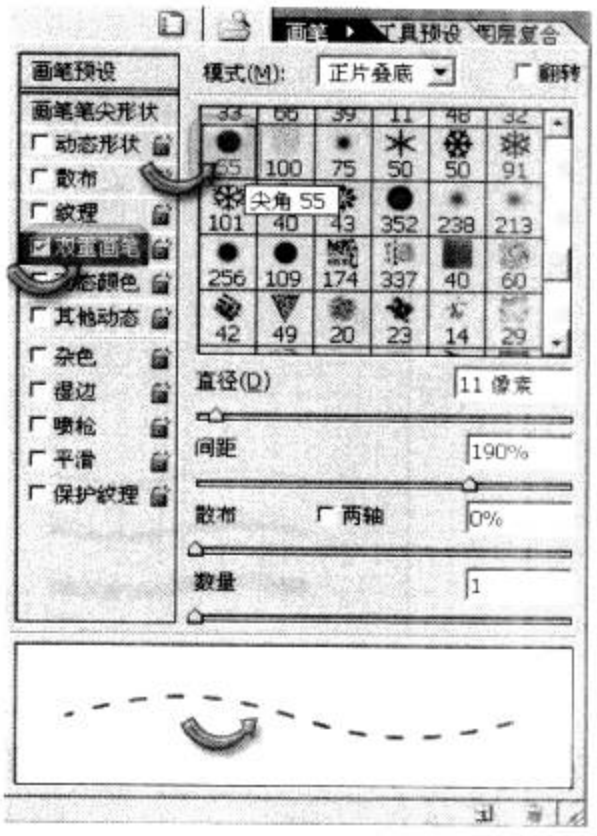


图 4-26

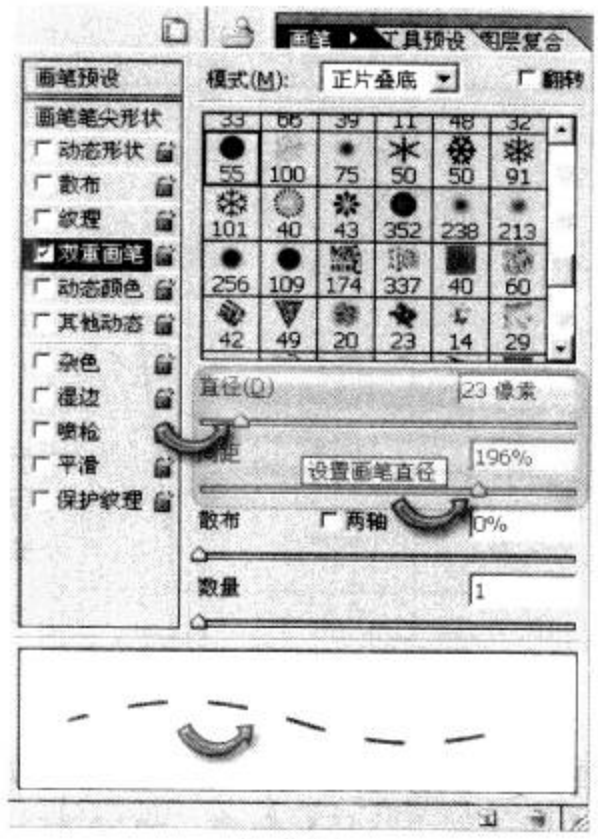


图 4-27

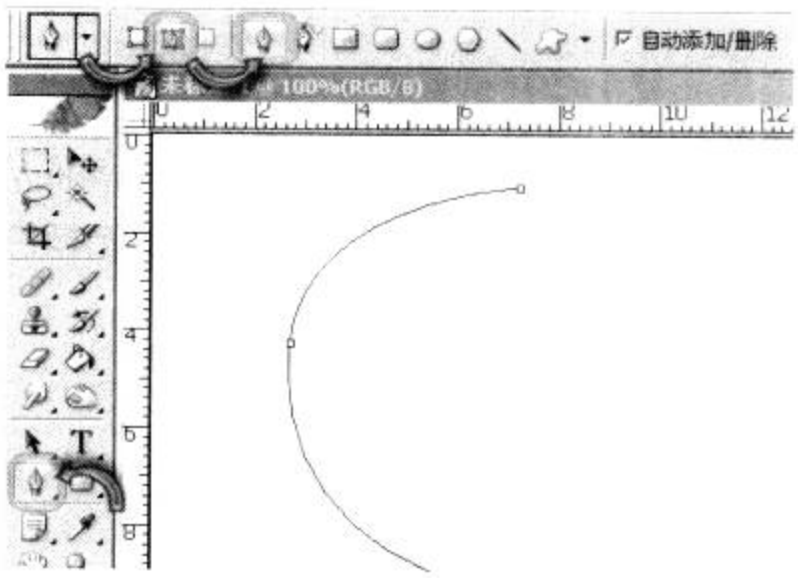


图 4-28

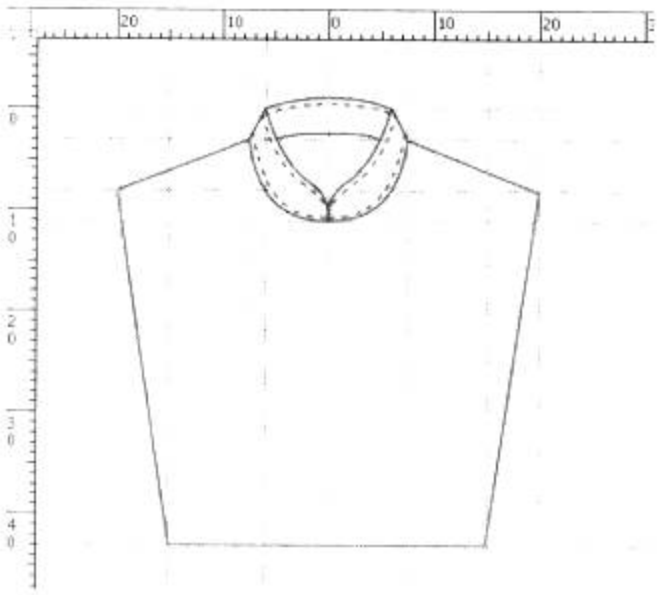


图 4-29

6．绘制门襟和扣子：按住 Shift 键，单击钢笔工具，自领口处开始绘制一条直线到底边，即完成了门襟的绘制。单击矩形工具，绘制一个矩形，矩形宽度为 6cm、高度为 0.5cm；按住 Alt 键再用鼠标拖动矩形，复制一个矩形，将其放置在第一个矩形的下方，即完成了扣攀的绘制。按住 Shift 键，单击椭圆工具，绘制一个圆形，圆形的宽度和高度均为 1.3cm，将其放置在双矩形的中点，用橡皮擦工具将多余的地方擦掉，即完成了单个扣子的绘制。

单击路径选择工具，拖出一个虚线框，将扣攀和扣子同时框住（即同时选中），将其拖放到门襟线上端。按住 Alt 键再用鼠标拖动刚选中的扣攀和扣子，再复制一个扣子。利用这种方法再复制两个扣子，并将其向下拖放到适当位置，即完成了所有扣子的绘制（见图 4-30）。

7．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击新建图层按钮，在“背景”图层的基础上新建一个图层“图层 1”；选中画笔工具，调节画笔的大小（画笔的大小将决定轮廓线的大小）。

这里将画笔的大小调为5像素（见图4-31）。

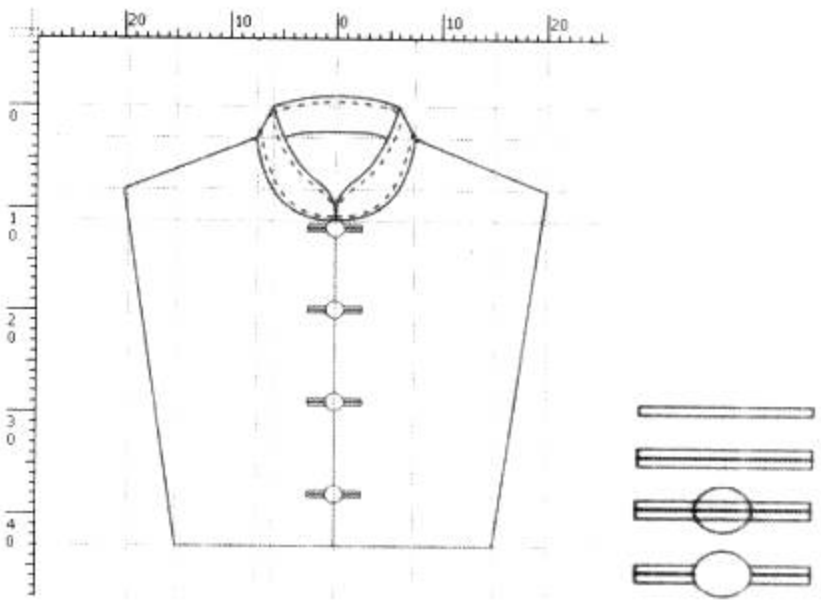


图4-30

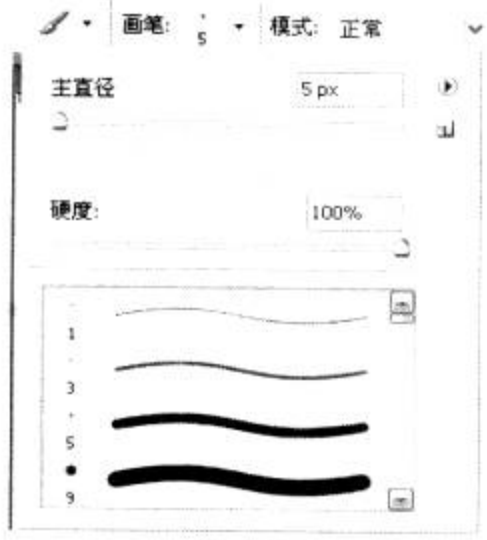


图4-31

单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，弹出【描边路径】对话框。选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮（见图4-32）。

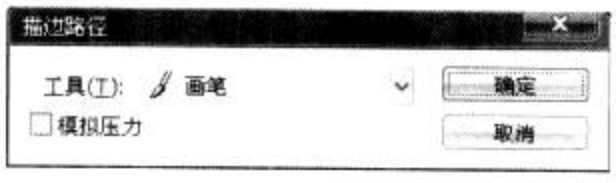


图4-32

用画笔描边后的效果如图4-33所示。

8．填充颜色：首先新建一个图层、在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形；单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充灰色；利用同样的方法选中全部领子，单击调色板中的白色，为领子填充白色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变。

这样即完成了中式立领的绘制（见图4-34）。

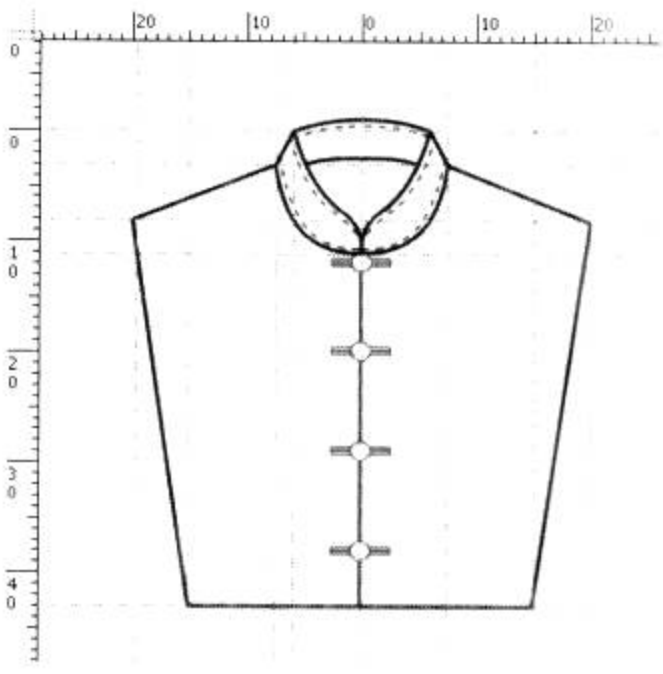


图4-33

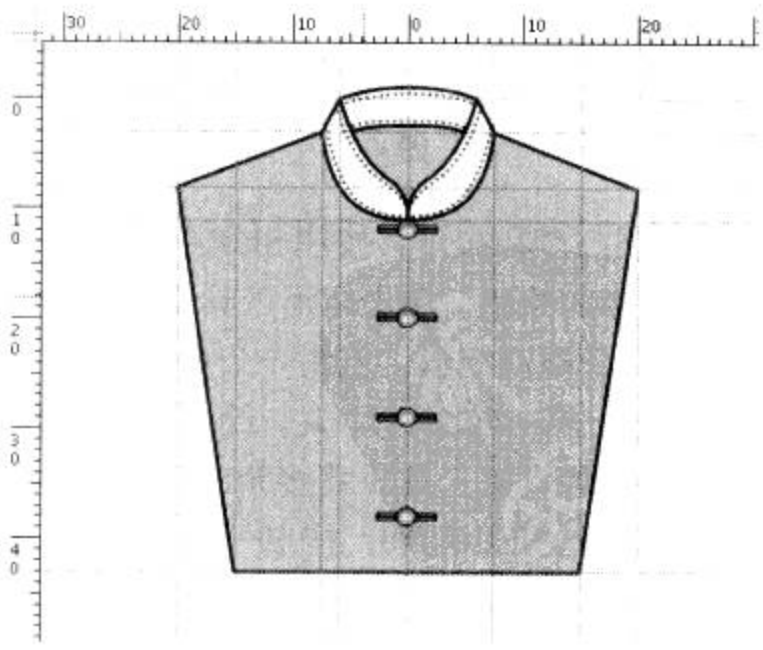


图4-34

立领的其他常见款式如图4-35所示。

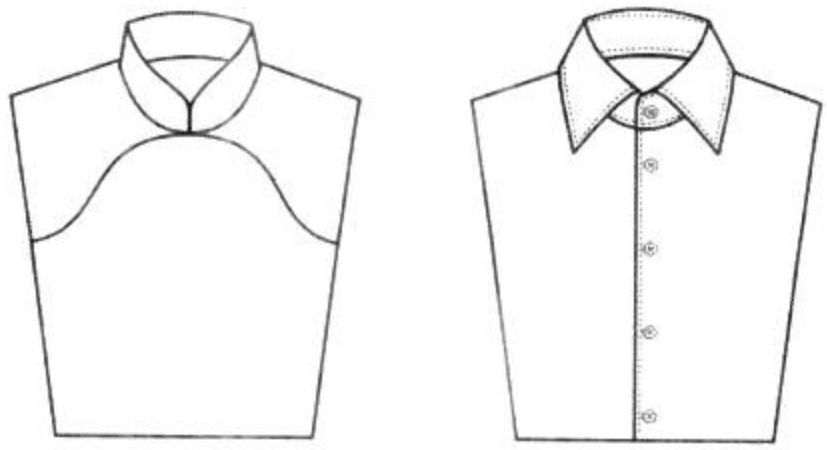


图 4-35

4.1.4 贴身领的设计与表现

贴身领即领面向外翻折，领子贴在衣身上的领子。贴身领的形态变化十分灵活，可以运用的装饰手法也很多，因此产生的审美效果也非常丰富，设计者应结合整体需要去考虑。

用电脑设计和表现贴身领也需要先绘制衣身图形，然后再确定贴身领领座的高度。贴身领领座的高度对翻领的造型有一定影响，领座越高领面越会向上扬起，反之领面则会平摊在肩上。贴身领领座高度确定之后，就可以设计绘制贴身领了。

设计贴身领关键要注意把握好领面折线和领面的轮廓线。领面折线将决定贴身领的领深，而领面的轮廓线则决定贴身领的造型。领面的造型决定之后，还可以运用包边、嵌边、刺绣图案、拼贴异色布、加缝花边、辑明线等手法去丰富它们的变化（见图 4-36）。

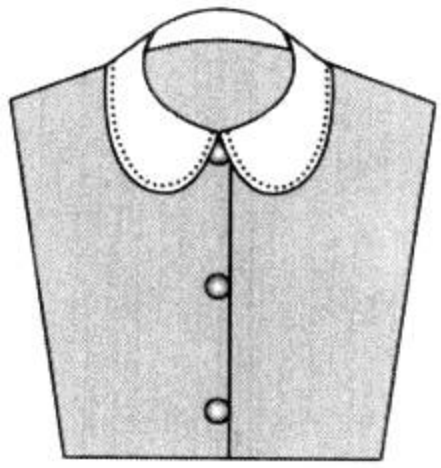


图 4-36

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。单击矩形工具，绘制一个宽度为 40mm、高度为 40mm 的矩形；再绘制一个矩形，宽度为 14mm、高度为 2mm，利用鼠标将该矩形拖至大矩形的上方，并且与之对齐（见图 4-37）。

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在大矩形上边与小矩形两个竖边交汇处分别单击鼠标，增加两个锚点，接着将矩形上边两端的锚点分别向下移动 5mm，形成落肩；单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；将矩形下边的两个锚点分别向内移动 5mm，形成收腰效果（见图 4-38）。

3．领子绘制：单击直接选择工具，将小矩形上边的两个锚点分别向中心线移动。单击钢笔工具，自小矩形左侧上边锚点处开始，沿 A→B→C→A 三点，绘制封闭三角形 ABC（见图 4-39）。

单击添加锚点工具，选中小矩形上边，在小矩形上边的中心处添加锚点，向上拖至适当位置，同时调节好左右两边控制柄，将直线转为曲线。重复上述步骤，将小矩形下边向上拖至适当位置。同样将大矩形上边中段拖至与小矩形下边重合（见图 4-40）。

单击添加锚点工具，选中 BC 边，在 BC 边上添加锚点，拖至适当位置，同时调节好左右两边控制柄，将直线转为曲线；单击直接选择工具，将该曲线向下弯曲为领口形状；单击添加锚点工具，选中 AB 边，在 AB 边上添加锚点，拖至适当位置，同时调节好左右两边控制柄，将下端控制柄向上拖，将上端控制柄向下拖，使 ABC 三角形成为领子形状（见图 4-41）。

单击路径选择工具，选中刚绘制好的领子，同时按住 Alt 键拖动领子，复制另一个领子。按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 上的参考点位置由中点 调

到右边的点。接着将 W 的参考数值更改为-100%，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，再将其拖至右侧相应位置（见图 4-42）。

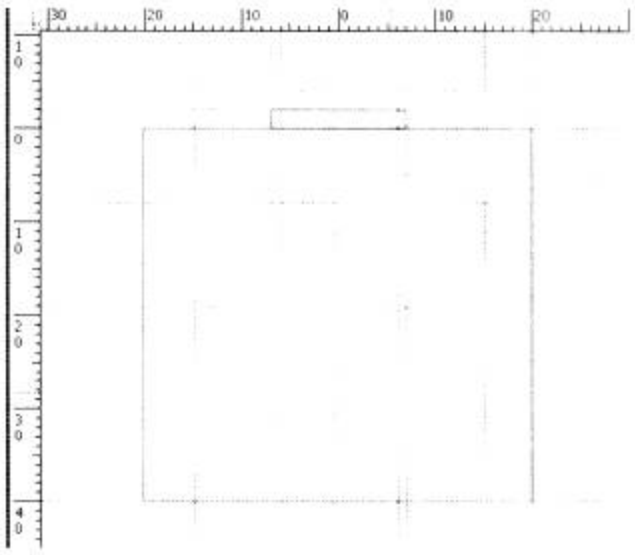


图 4-37

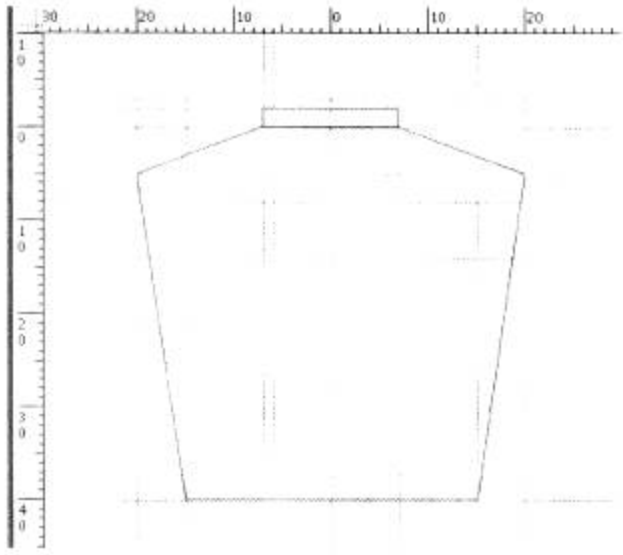


图 4-38

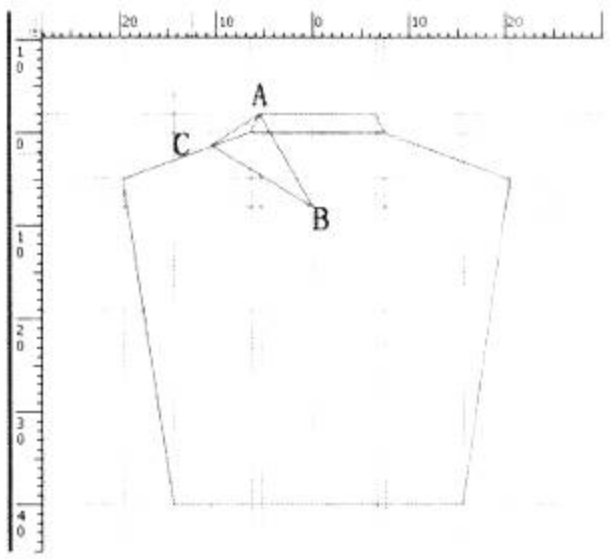


图 4-39

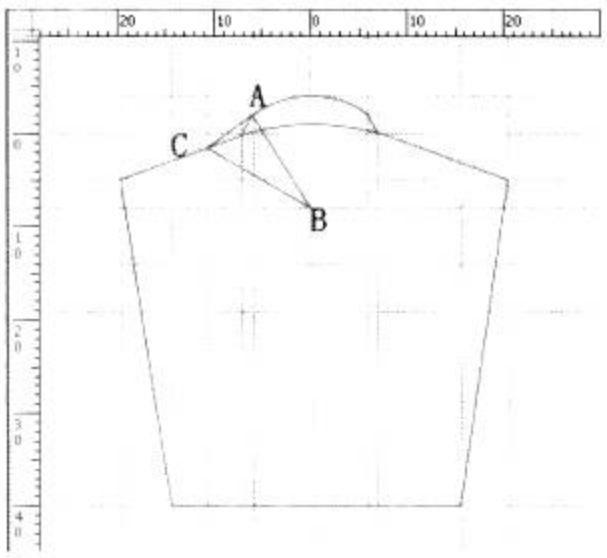


图 4-40

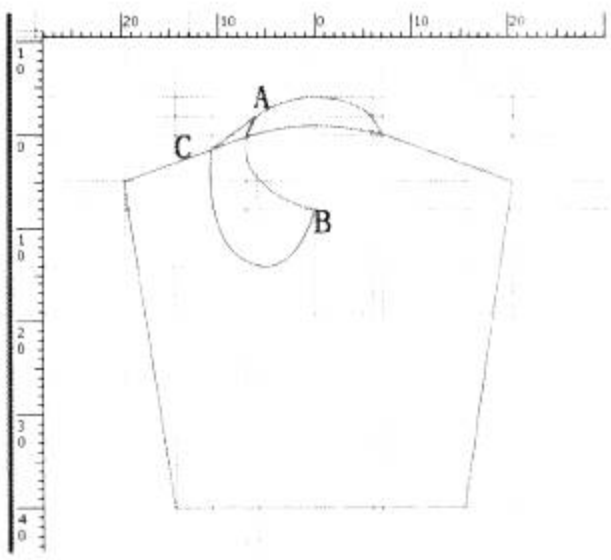


图 4-41

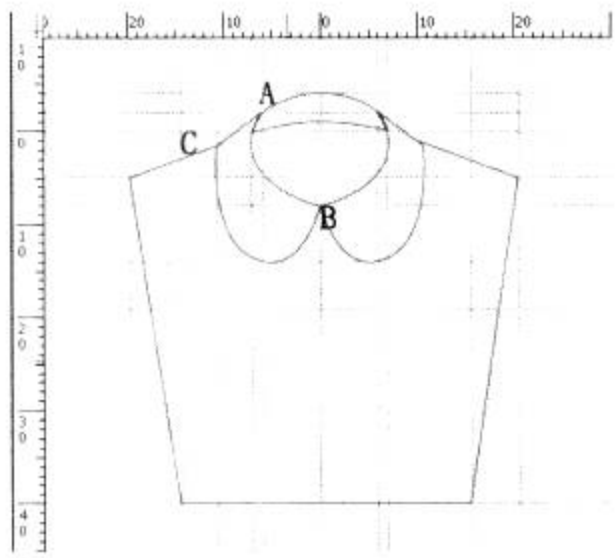


图 4-42

4．绘制明线：进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，

接着就可以绘制虚线了。

这样即完成了明线的绘制（见图 4-43）。

5．绘制门襟和扣子：按住 Shift 键，单击钢笔工具，自领口处开始绘制一条直线到底边，即完成了门襟的绘制；按住 Shift 键，单击椭圆工具，绘制一个圆形，圆形宽度和高度均为 2cm，单击路径选择工具，将其拖放到上衣中线上；利用同样的方法再制两个扣子，并将其分别向下拖放到上衣中线的适当位置，即完成了扣子的大致绘制（见图 4-44）。

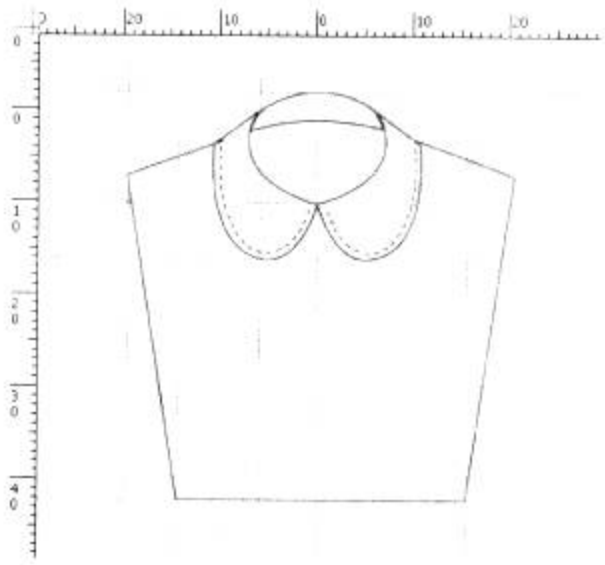


图 4-43

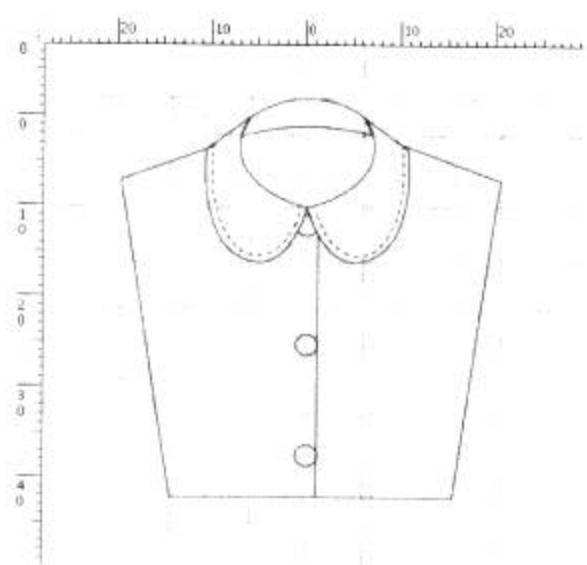


图 4-44

6．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击新建图层按钮，在“背景”图层的基础上新建一个图层“图层 1”；选中画笔工具，调节画笔的大小（画笔的大小将决定轮廓线的大小），这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-45）。

7．填充颜色：新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中领子图形，单击界面右侧调色板中的白色，再单击油漆桶工具，为领子填充白色；利用同样的方法，为衣身填充灰色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变。

这样即完成了贴身领款式图的绘制（见图 4-46）。

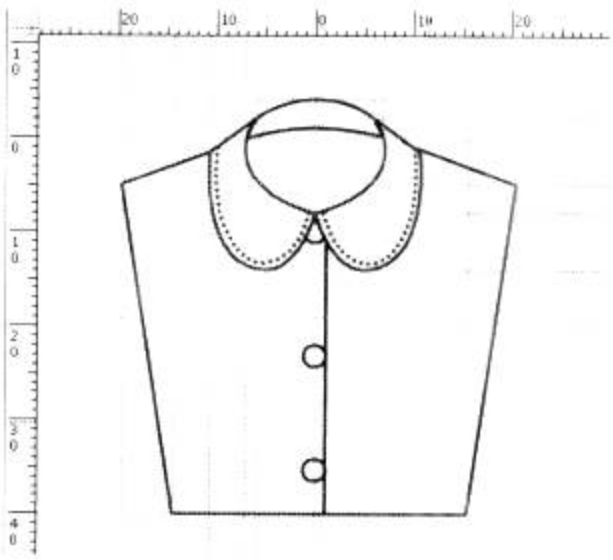


图 4-45

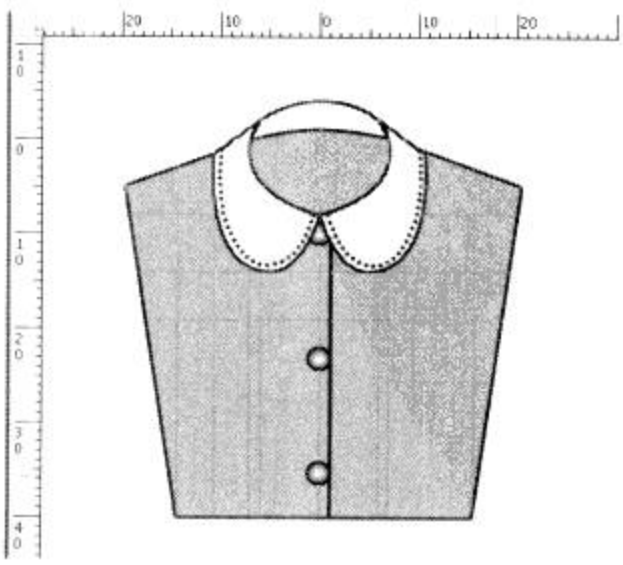


图 4-46

其他常见贴身领的款式图如图 4-47 所示。

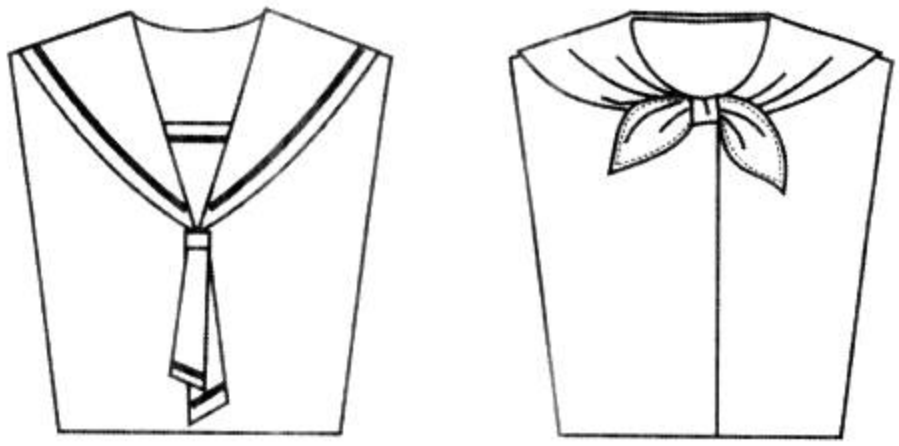


图 4-47

4.1.5 驳领的设计与表现

驳领是领面和驳头一起向外翻折的领子，能给人开阔、干练的审美感受。

用电脑设计和表现驳领，需要先绘制衣身图形，并确定好领座的高度，领座高度确定之后再绘制驳领。

驳领的驳头和领面的折线将决定驳领的深度，而驳头和领面的轮廓线将决定驳领的造型，设计时要注意处理好领面与驳头之间的比例关系。驳领领面造型一般变化较大，也可以运用嵌边或包边工艺去装饰它（见图 4-48）。

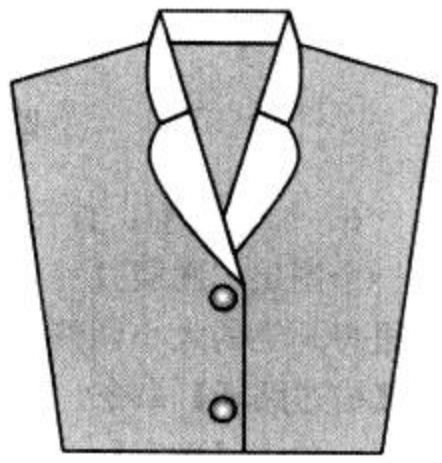


图 4-48

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。单击矩形工具，先绘制一个宽度为 40mm、高度为 40mm 的矩形，再绘制一个宽度为 14mm、高度为 3mm 的小矩形；单击路径选择工具，将该矩形拖至大矩形的上方，并且与之对齐（见图 4-49）。

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在大矩形上边与小矩形两个竖边交汇处分别单击鼠标，增加两个锚点，接着将矩形上边两端的锚点分别向下移动 5mm，形成落肩；单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；将矩形下边的两个锚点分别向内移动 5mm，形成收腰效果（见图 4-50）。

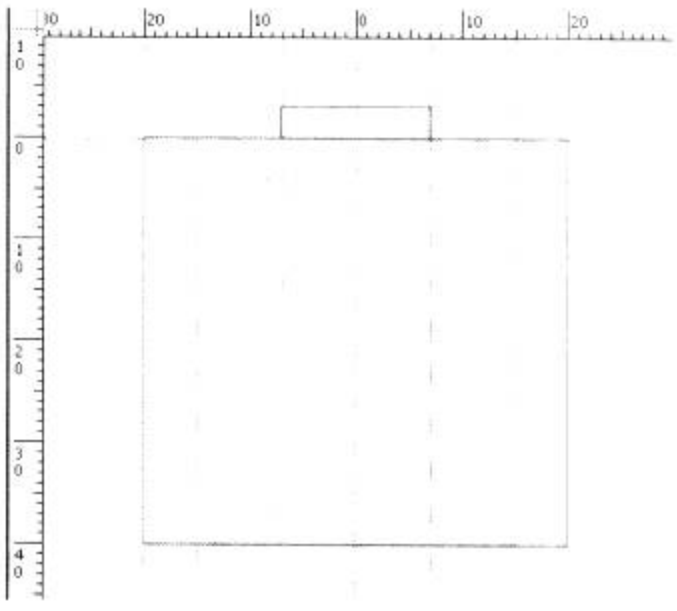


图 4-49

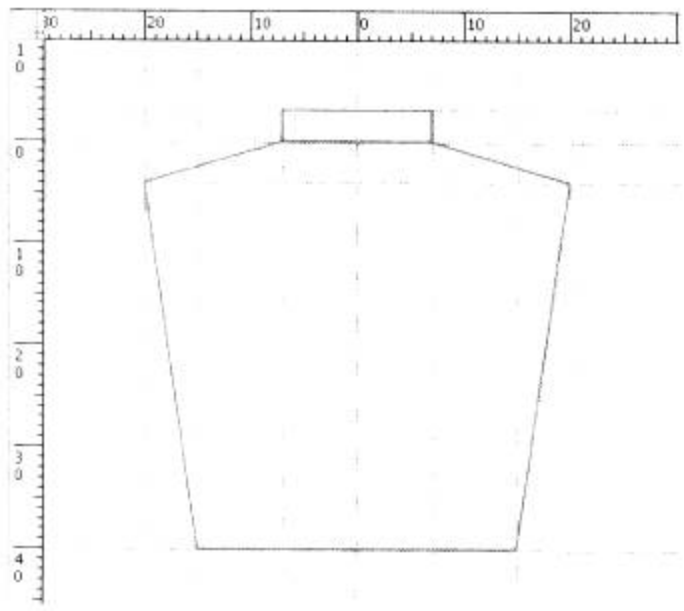


图 4-50

3．绘制领子：单击直接选择工具，将小矩形上边的两个锚点分别向中心线移动到适当位置；单击钢笔工具，自小矩形左侧上边锚点处开始，沿 A→B→C→A 三点，绘制封闭三角形 ABC，同时在三角形的 B 点向下绘制一条竖向直线（门襟线）（见图 4-51）。

单击添加锚点工具，在三角形的 BC 边上部单击鼠标，增加 3 个锚点，移动锚点并将曲线转变为直线，使其成为领子的基本形状（见图 4-52）。

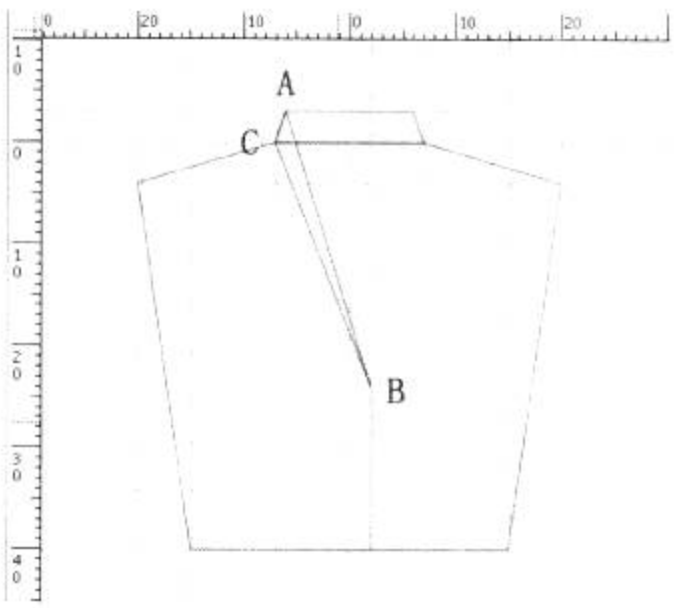


图 4-51

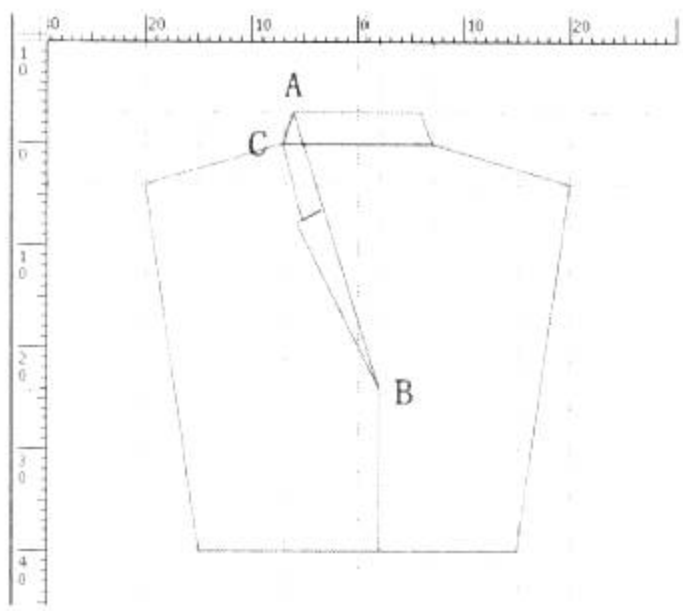


图 4-52

单击添加锚点工具，选中领子外边，在领子外边上添加锚点，将其拖至适当位置，同时调节好左右两边的控制柄，将直线转为曲线；单击直接选择工具，将该曲线向下弯曲为领子形状；单击添加锚点工具，选中驳头外边，在驳头外边上添加锚点，并将其拖至适当位置，同时调节好左右两边的控制柄，将该曲线向外弯曲成为驳头形状（见图 4-53）。

单击路径选择工具，选中刚绘制好的领子，同时按住 Alt 键拖动领子，复制另一个领子。按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 上的参考点位置由中点 调到右边的点，接着将 W 的参考数值更改为-100%，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，并将其拖至右侧相应位置（见图 4-54）。

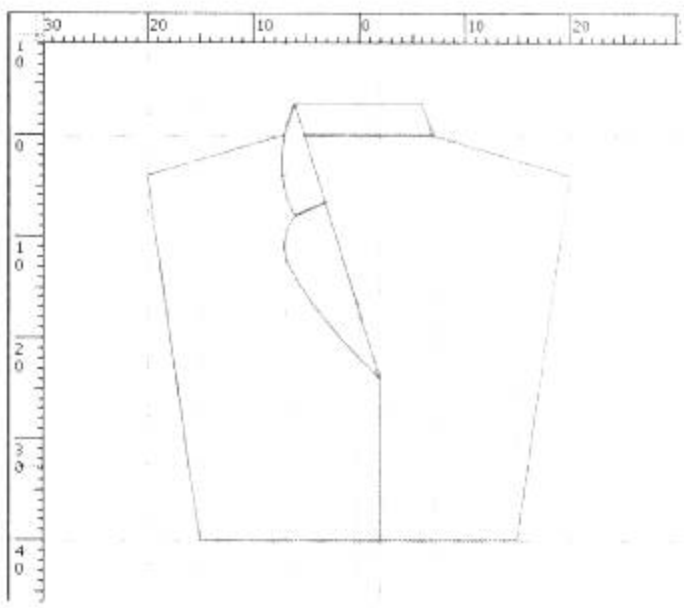


图 4-53

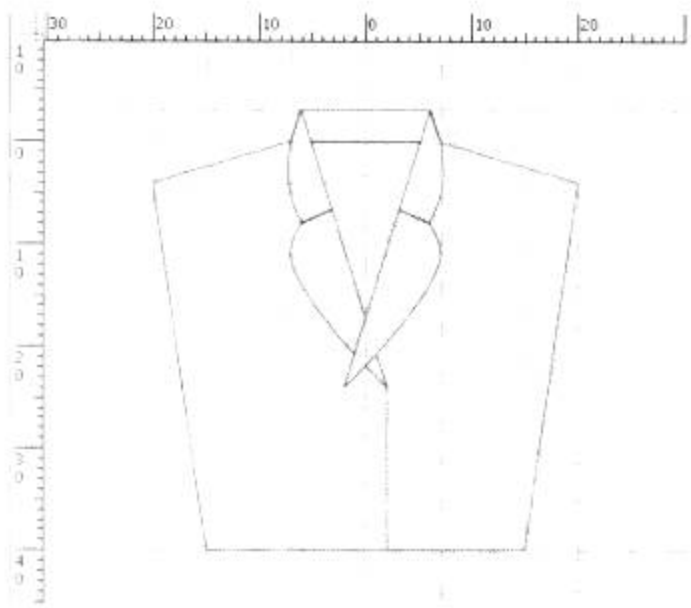


图 4-54

单击添加锚点工具，选中右领，在左右领两个相交点上分别单击鼠标，增加两个锚点。将

锚点拖至适当位置，单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线。这样即去除了重叠（见图 4-55）。

4．绘制纽扣：单击椭圆工具，按住 Shift 键，绘制一个圆形，圆形宽度和高度均为 2cm；单击路径选择工具，选中扣子，将其放置在适当位置；按住 Alt 键拖动刚绘制的扣子，再制一个扣子，将其放置在下部适当位置，即完成了扣子的大致绘制（见图 4-56）。

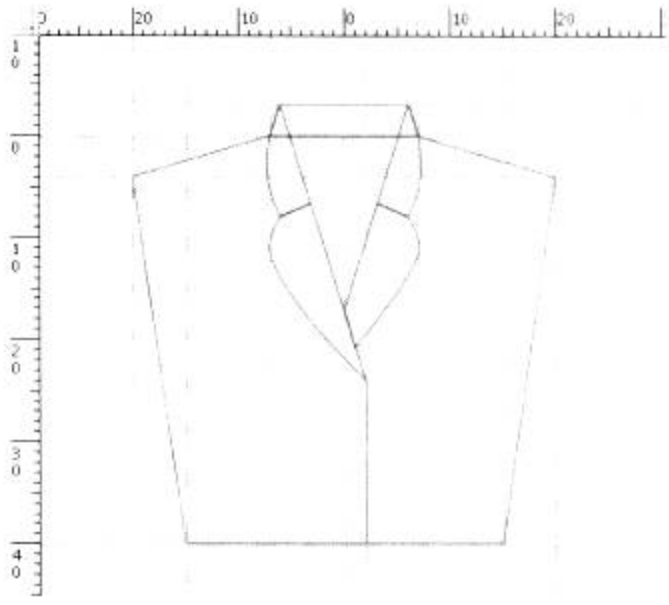


图 4-55

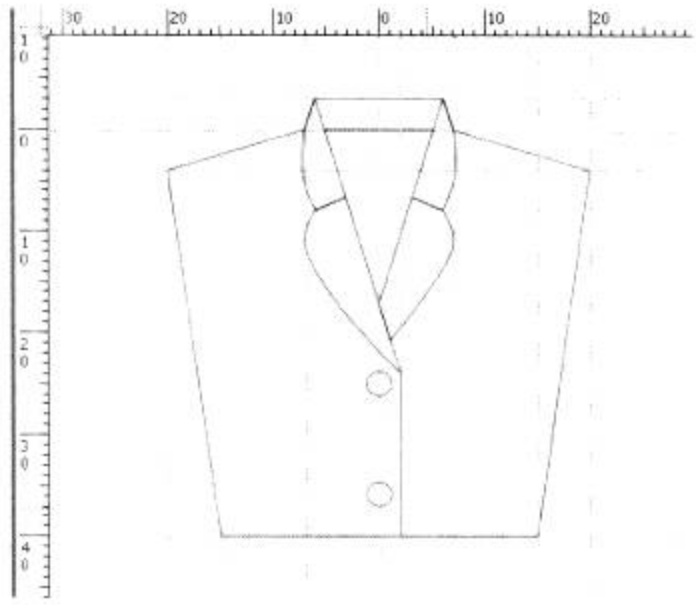


图 4-56

5．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击新建图层按钮，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小（画笔的大小将决定轮廓线的大小），这里将画笔的大小调整为 5 像素。单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-57）。

6．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充灰色；利用同样的方法，为领子填充白色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变。

这样即完成了全部驳领的绘制（见图 4-58）。

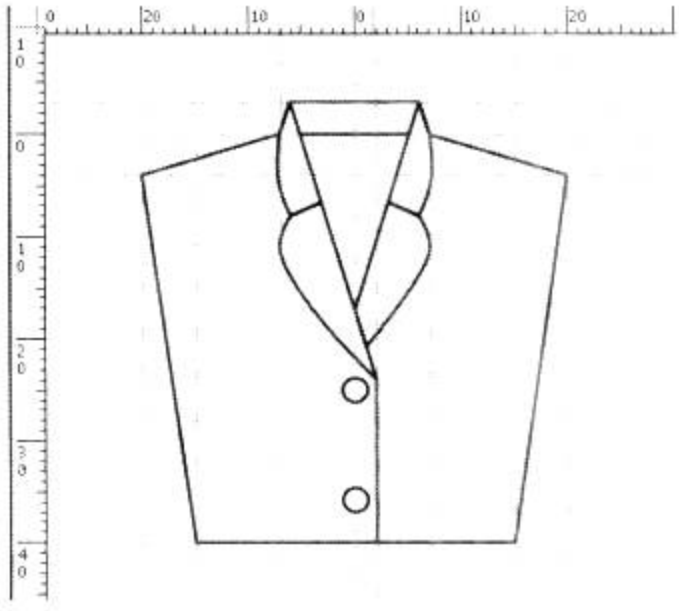


图 4-57

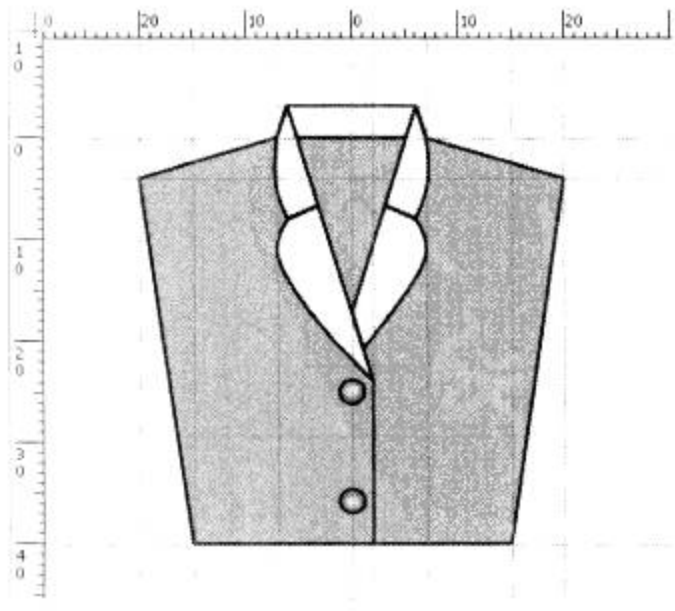


图 4-58

其他常见驳领的款式图如图 4-59 所示。

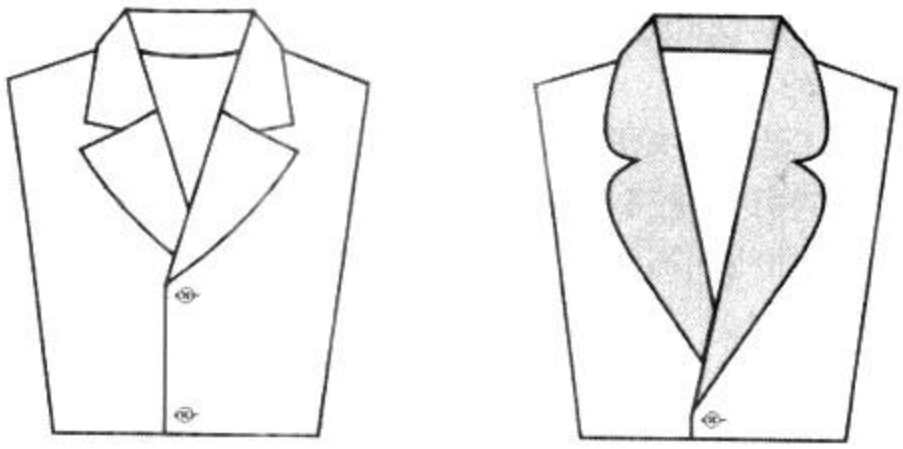


图 4-59

4.1.6 蝴蝶结领的设计与表现

蝴蝶结领是以蝴蝶结作领饰的领子，能给人俏皮、活泼的审美感受。

用电脑设计和表现蝴蝶结领要注意处理好蝴蝶结的形态，蝴蝶结中“带”的宽窄、长短，以及“带”扭曲中的变化，还要处理好“带”与“结”之间的关系，让“结”将“带”束住。

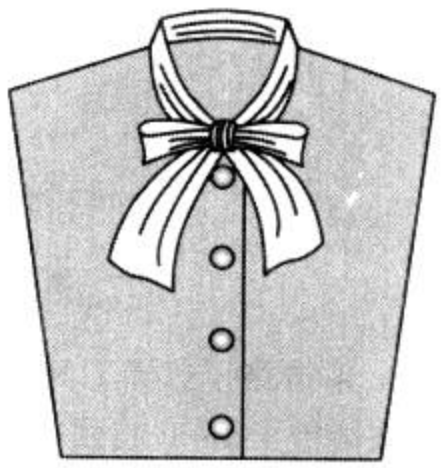


图 4-60

蝴蝶结是服装中常用的设计元素，掌握了蝴蝶结形态变化的规律后，可以在需要时将它自如地运用到服装的其他部位中去（见图 4-60）。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。单击矩形工具 ，绘制一个高度和宽度均为 40mm 的大矩形，再绘制一个宽度为 13mm、高度为 3mm 的小矩形；将小矩形拖至大矩形的上方，并且与之对齐（见图 4-61）。

2．绘制衣身：单击添加锚点工具 ，在大矩形上边与小矩形两个竖边交汇处分别单击鼠标，增加两个锚点。同时将矩形上边两端的锚点分别向下移动 5mm，形成落肩；单击直接选择工具 ，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；将矩形下边的两个锚点分别向内移动 5mm，形成收腰效果（见图 4-62）。

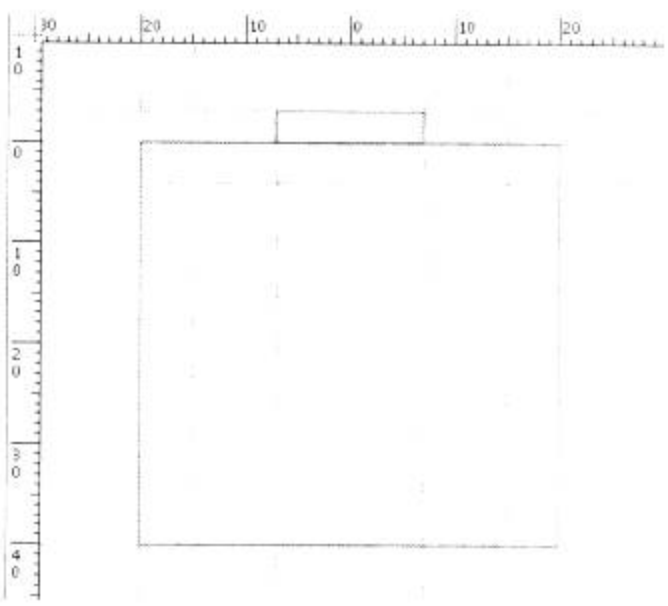


图 4-61

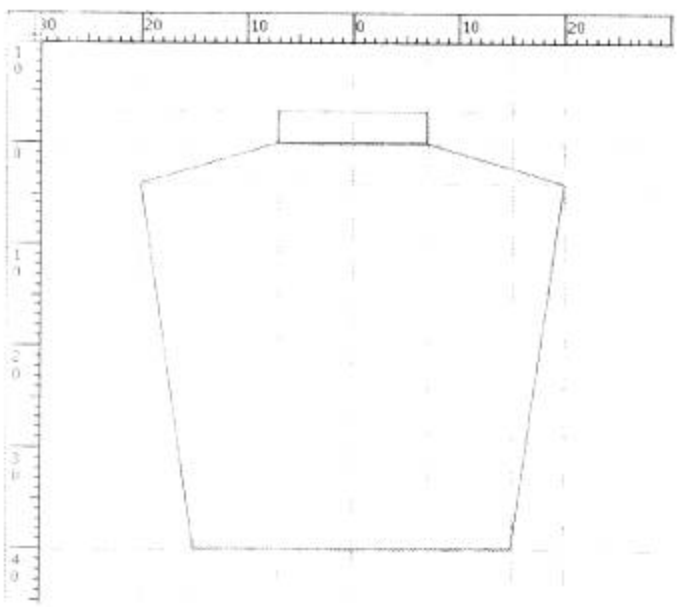


图 4-62

3．绘制领子：单击直接选择工具，将小矩形上边的两个锚点分别向中心线移动到适当位置；单击钢笔工具，自小矩形左侧上边锚点处开始，按 A→B→E→D→C→A 的顺序，绘制封闭多边形 ABCDE（见图 4-63）。

单击添加锚点工具，选中小矩形上边，在小矩形上边的中心处添加锚点；将锚点向上拖至适当位置，同时调节好左右两边的控制柄，将直线转为曲线；单击添加锚点和移动锚点的方法，将所有基本领形的直线变为曲线；拖动每一条曲线，使其成为领子形状。利用同样的方法，将后领修画为如下形状（见图 4-64）。

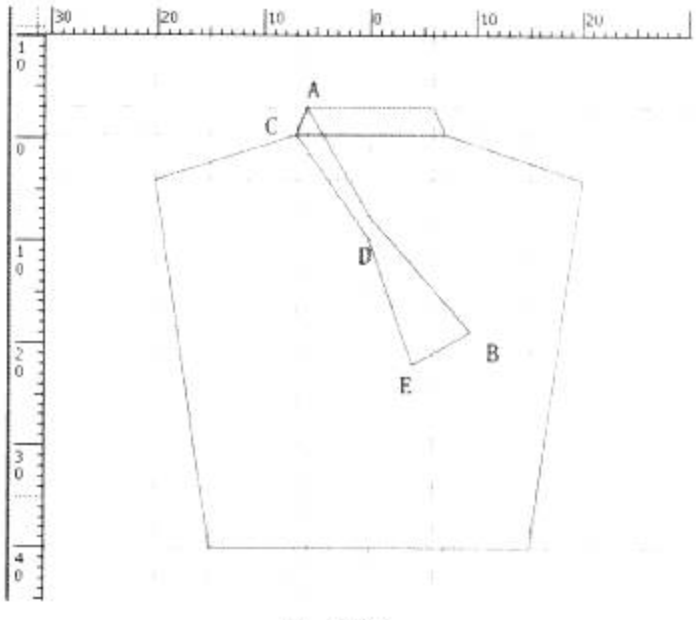


图 4-63

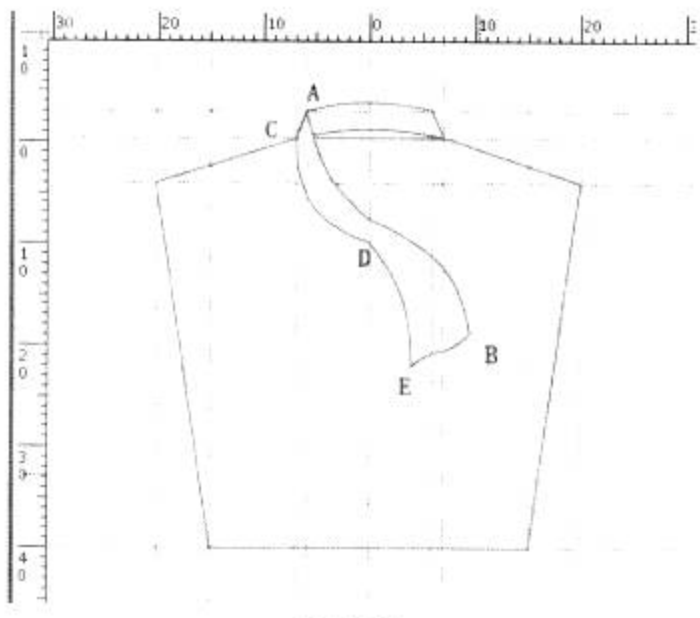


图 4-64

单击路径选择工具，选中刚绘制好的领子，同时按住 Alt 键拖动领子，复制另一个领子。按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 上的参考点位置由中点 调到右边的点，接着将 W 的参考数值更改为-100%，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，再将其拖至右侧相应位置（见图 4-65）。

单击钢笔工具和添加锚点工具，在左右领交叉处绘制蝴蝶结（见图 4-66）。



图 4-65



图 4-66

单击钢笔工具和路径选择工具，在领子内部绘制折纹曲线，使其更符合领子的皱褶形

态（见图 4-67）。

4．绘制门襟和纽扣：单击钢笔工具，在衣身中线右侧 2mm 处绘制一条竖向直线作为门襟线；单击椭圆工具，按住 Shift 键，绘制一个圆形，圆形宽度和高度均为 2cm；单击路径选择工具，选中扣子，并将其放置在领子交叉处；按住 Alt 键拖动刚绘制的扣子，再制 3 个扣子，分别放置在适当位置，即完成了扣子的大致绘制（见图 4-68）。

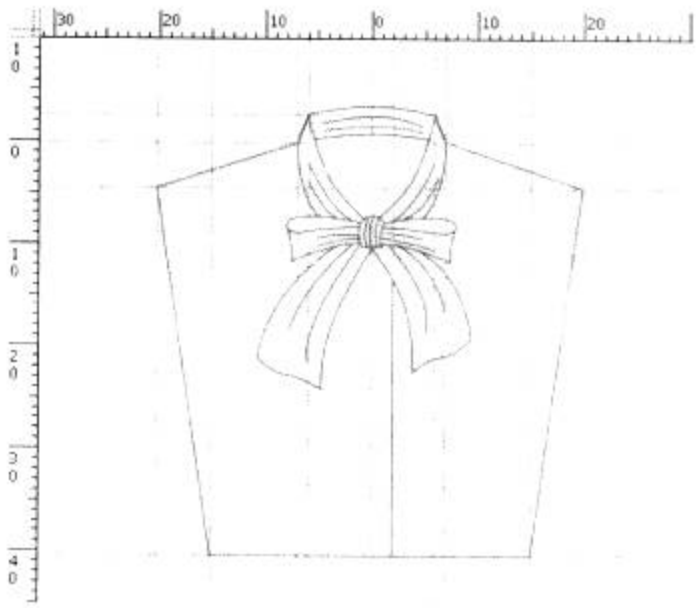


图 4-67

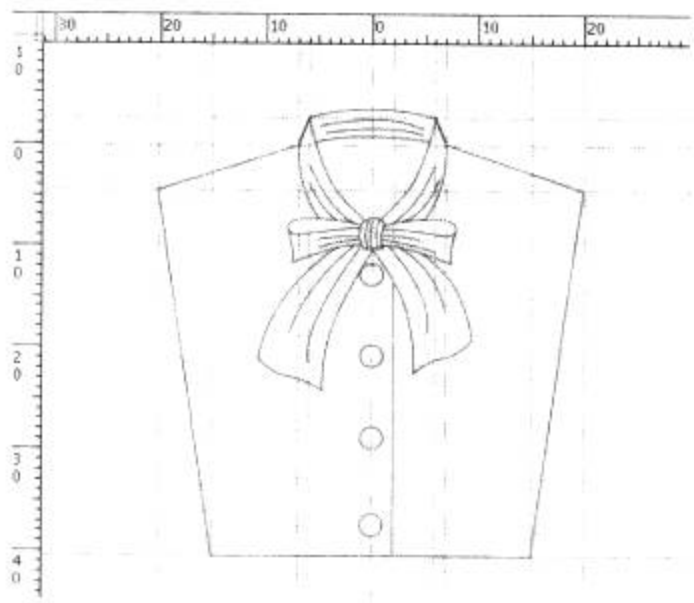


图 4-68

5．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击新建图层按钮，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小（画笔的大小将决定轮廓线的大小），这里将画笔的大小调整为 5 像素。单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中，选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-69）。

6．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充灰色；利用同样的方法，为领子填充白色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变。

这样即完成了蝴蝶结领子的绘制（见图 4-70）。



图 4-69

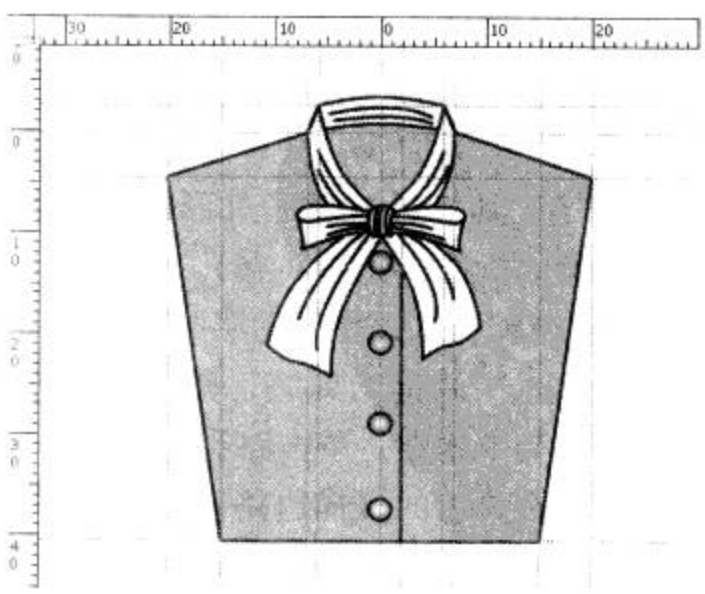


图 4-70

4.1.7 悬垂领的设计与表现

悬垂领是一种特殊的领口领，其形态由领口部位的衣片悬垂后产生，能给人柔和、优雅的审美感受。

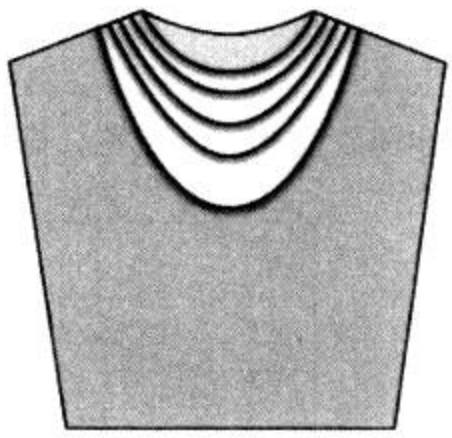


图 4-71

用电脑设计和表现悬垂领要注意处理好领口宽与领口深的关系。一般情况下，悬垂领的领口需要比较宽的时候，领口就不宜太深，而需要领口比较深的时候，领口就不宜太宽。否则，不仅会影响服装的穿着功能，也会影响服装的审美感受（见图 4-71）。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。单击矩形工具，绘制一个宽度为 40mm、高度为 40mm 的矩形（见图 4-72）。

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形上边中点两侧各 8mm 处分别单击鼠标，增加两个锚点。接着将矩形上边两端的锚点分别向下移动 5mm，形成落肩；单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；将矩形下边的两个锚点分别向内移动 5mm，形成收腰效果（见图 4-73）。

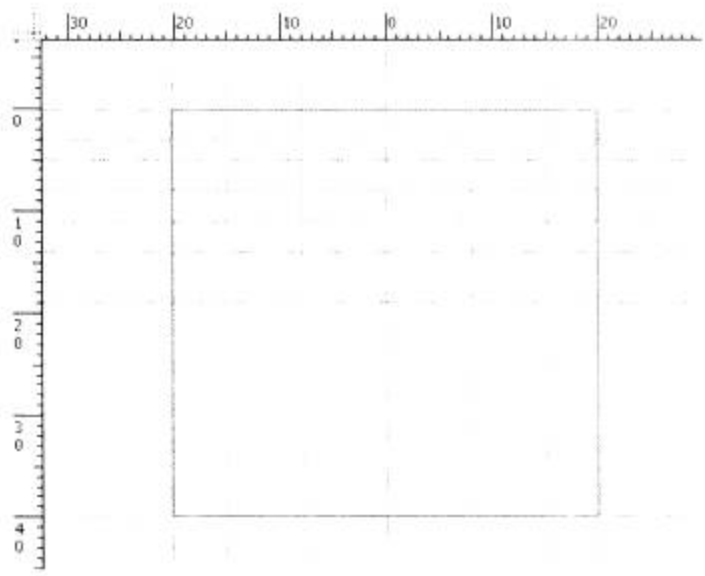


图 4-72

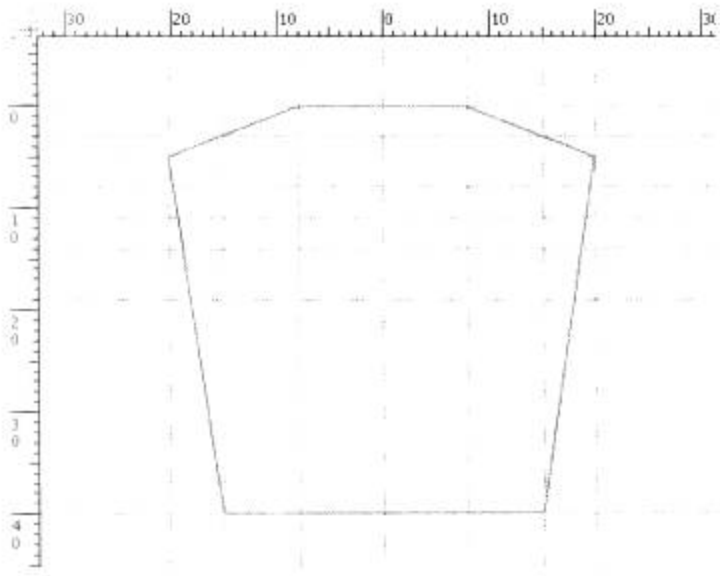


图 4-73

3．绘制领子：单击添加锚点工具，选中图形上边中间部位，将其变为曲线；向下拖动曲线，调节好左右两端的控制柄，使其弯曲为领口形状（见图 4-74）。

单击钢笔工具，在领口外部的两侧肩线之间绘制一个封闭的梯形；单击锚点工具，将梯形上下边直线变为曲线，并弯曲为悬垂领形状，形成领子外形（见图 4-75）。

单击钢笔工具，在领子外形内部绘制 3 条直线；单击锚点工具，将直线变为曲线，并弯曲为悬垂领的折线（见图 4-76）。

4．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击新建图层按钮，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小（画笔的大小将决定轮廓线的大小），这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边。由于下面领子要绘制阴影，所以对领子外部描边的时候，领子要另外再新建一个图层，并描边（见图 4-77）。

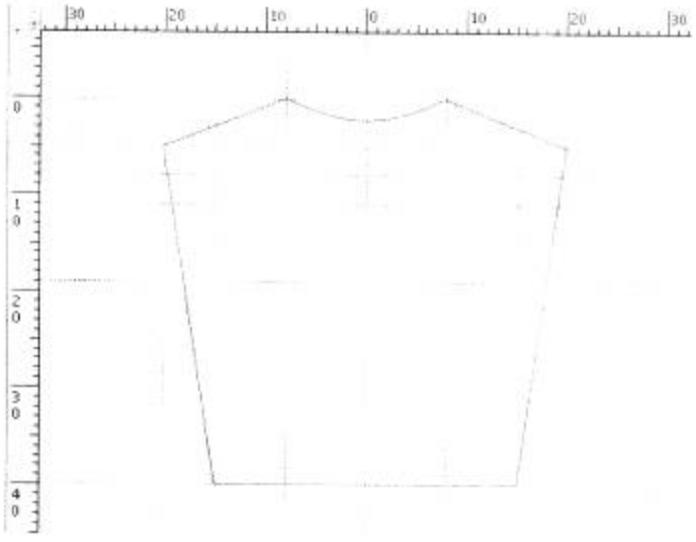


图 4-74



图 4-75



图 4-76

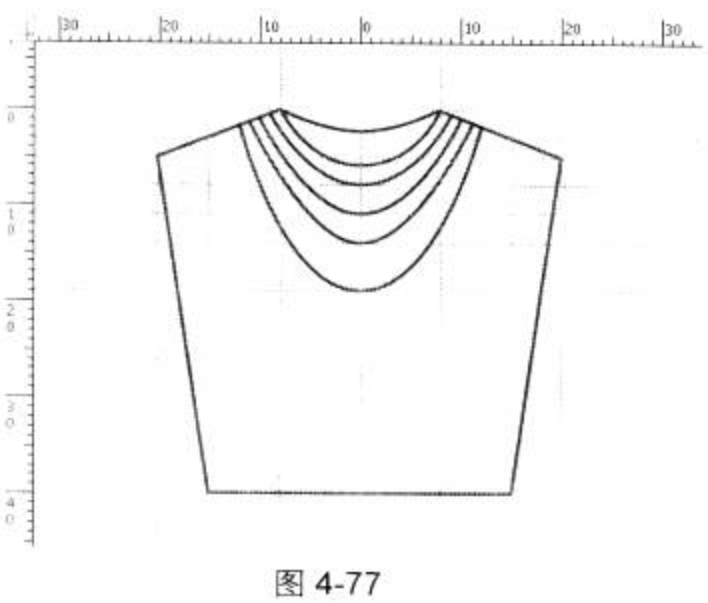


图 4-77

5．填充颜色、绘制阴影：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，鼠标单击界面右侧调色板中的深灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充深灰色；利用同样的方法，为领子外部填充白色。

由于领子外部是单独新建的一个图层，双击该图层，就会弹出【图层样式】对话框，勾选“投影”选项，调节“结构”里的数值（这里的数值可根据实际情况去调节），单击【确定】按钮，就能绘制出阴影的效果（见图 4-78 和图 4-79）。

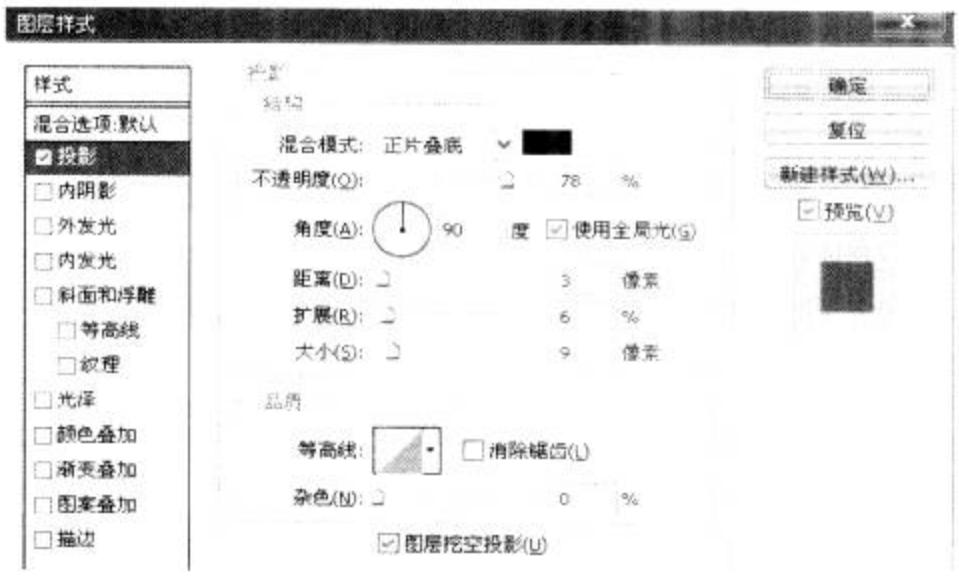


图 4-78

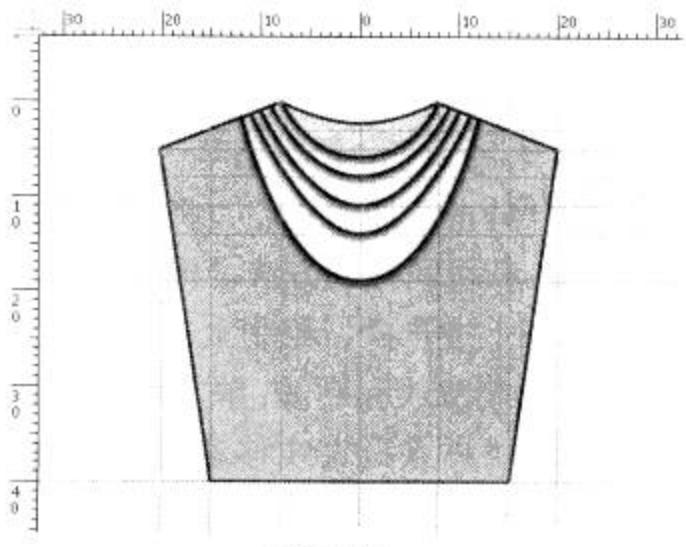


图 4-79

4.1.8 针织罗纹领的设计与表现

针织罗纹领是用针织罗纹材料设计并制作的领子，它的形态主要由领口线的造型与领圈的高低来决定。比较低的针织罗纹领其审美效果与一般领口领相似，而较高的针织罗纹领的审美效果会比一般立领显得轻松。针织罗纹领不仅常用于是针织服装，在梭织服装中也可以见到。

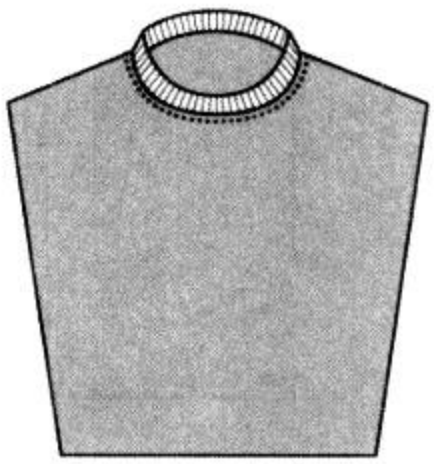


图 4-80

用电脑绘制针织罗纹领要注意表现领的质感和罗纹的表面肌理特征。学会了针织罗纹质感和肌理的表现，再绘制用针织罗纹材料制作的服装也就方便了（见图 4-80）。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法，设置原点和辅助线。单击矩形工具，绘制一个宽度为 40mm、高度为 40mm 的矩形，再绘制一个小矩形，并将其放置在大矩形上部中间位置（见图 4-81）。

2．绘制衣身：单击直接选择工具，将小矩形上边的两个锚点分别向中心线移动到适当位置；单击添加锚点工具，在大矩形上边与小矩形两个竖边交汇处分别单击鼠标，增加两个锚点；接着将矩形上边两端的锚点分别向下移动 5mm，形成落肩。单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；将矩形下边的两个锚点分别向内移动 5mm，形成收腰效果（见图 4-82）。

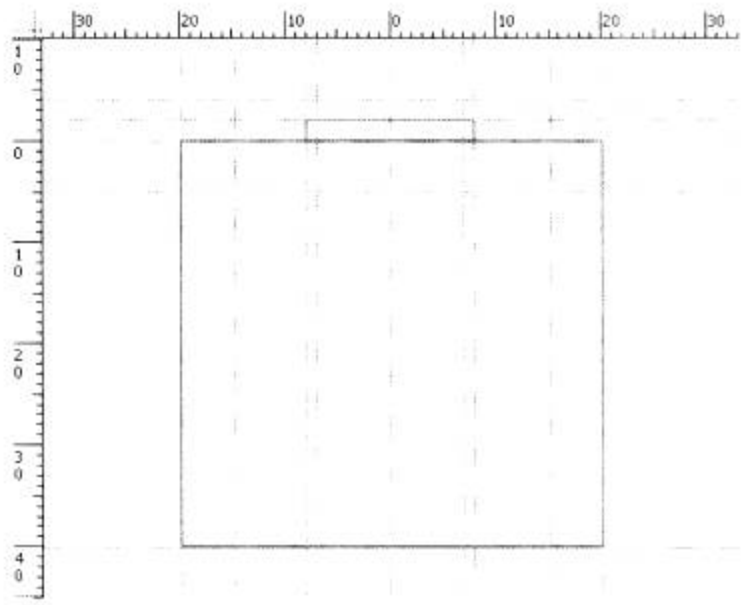


图 4-81

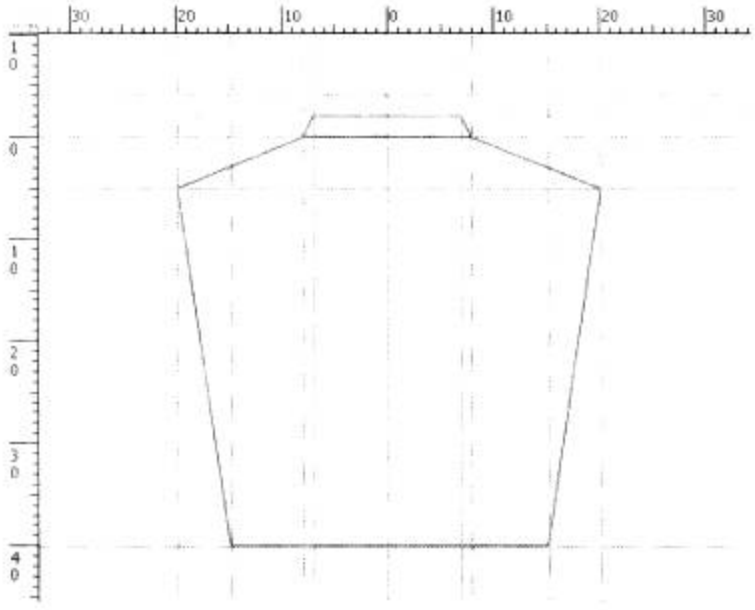


图 4-82

3．绘制领子：单击钢笔工具，在领子之间描绘直线，再单击添加锚点工具，增加锚点；鼠标指针单击添加的锚点，将锚点移动到相应的位置，同时调节好左右两边的控制柄，将直线转为曲线；利用同样的方法，再绘制另一条曲线，即完成了下部领子的绘制（见图 4-83）。

按照上述步骤，绘制上部领子（见图 4-84）。

4．绘制罗纹和明线：单击钢笔工具，向着左侧肩颈点绘制一条直线；单击路径选择工具，将直线右端锚点沿直线移动到领子内侧位置；按住 Alt 键同时拖动直线，可复制另一条直线；利用同样方法将中线一边的直线排好；单击路径选择工具，选中刚绘制好的直线，同时按住 Alt 键拖动直线，复制另一边直线；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏

上的参考点位置由中点 调到右边的点 ，接着将 W 的参考数值更改为-100% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，并将其拖至右侧相应位置；利用同样的方法，按照上述步骤，将整个领子布满短直线，形成罗纹形状（见图 4-85）。



图 4-83

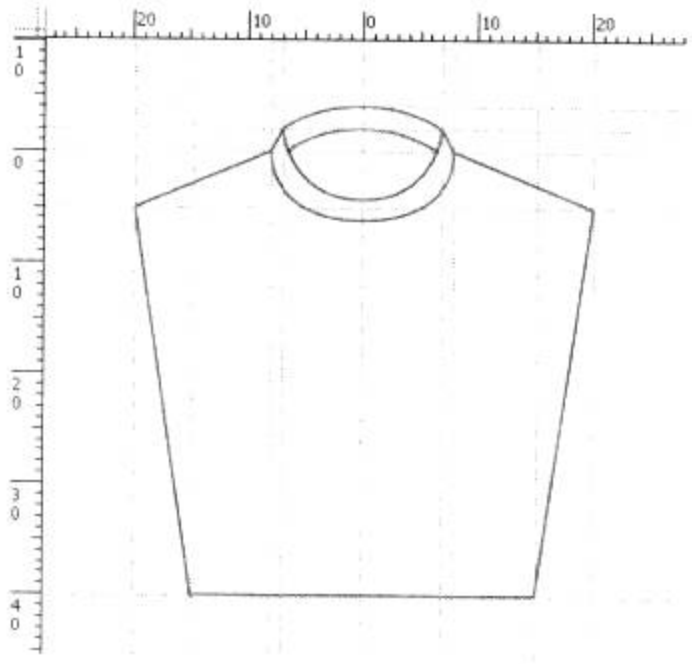


图 4-84

首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消“模拟压力”选项，绘制出虚线。

这样即完成了明线的绘制（见图 4-86）。

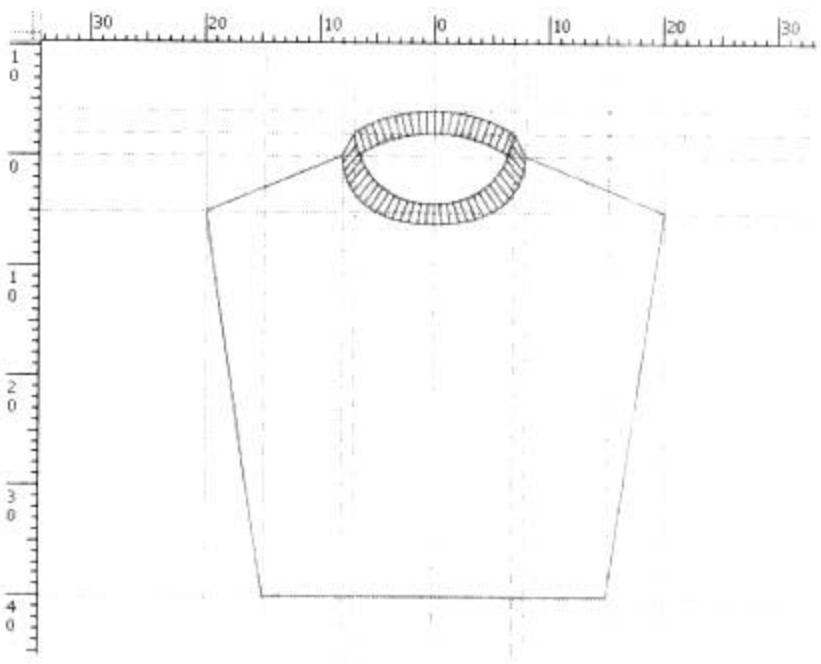


图 4-85

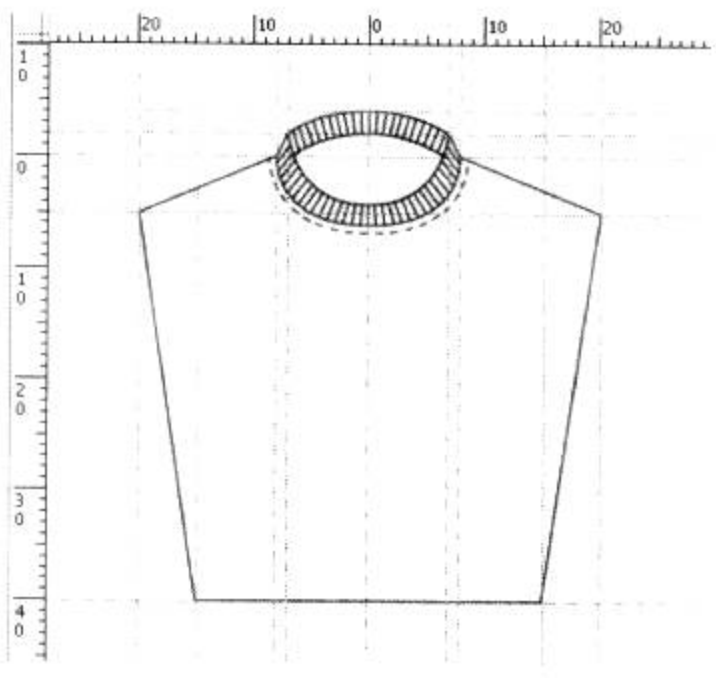


图 4-86

5．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击 ，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具 ，调节画笔的大小（画笔的大小将决定轮廓线的大小），这里将画笔的大小调整

为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-87）。

6．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中领子图形，单击界面右侧调色板中的白色，再单击油漆桶工具，为领子填充白色；利用同样的方法为衣身填充深灰色。

这样即完成了罗纹领款式图的绘制（见图 4-88）。

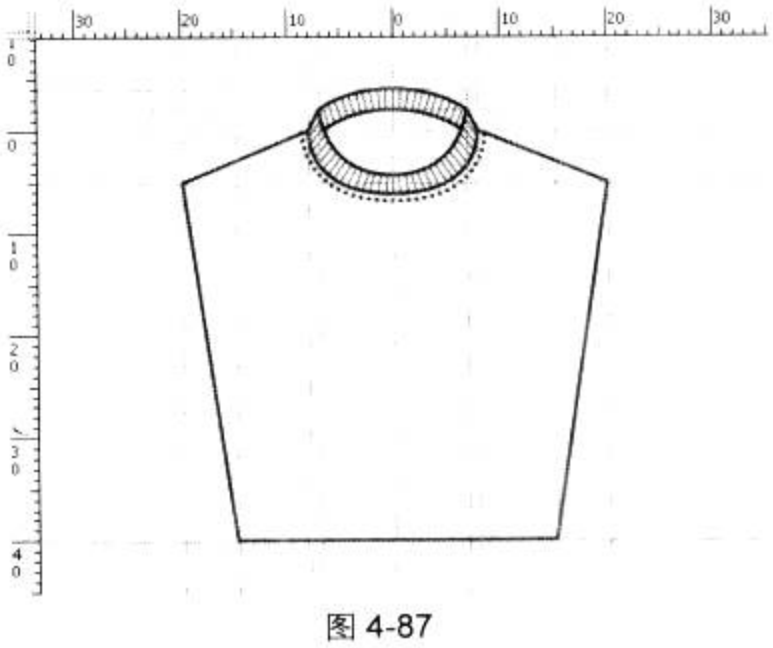


图 4-87

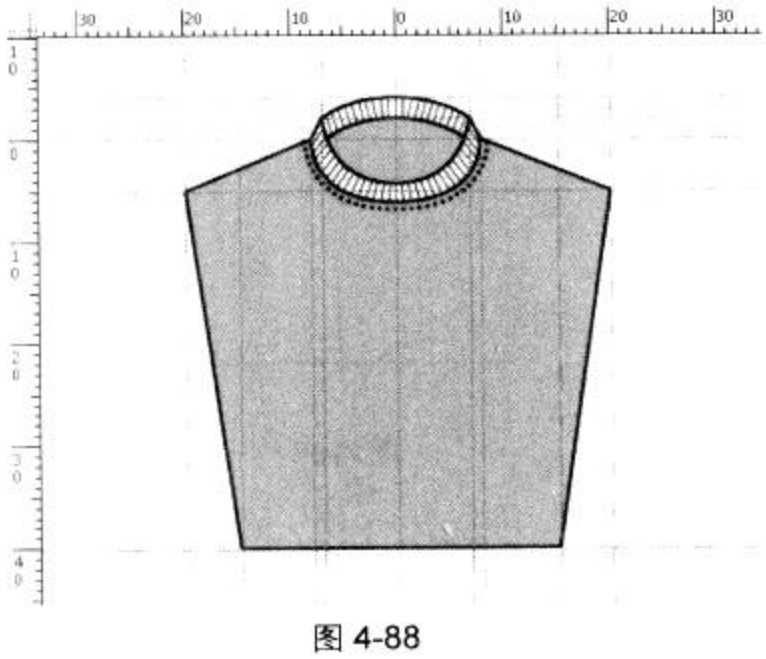


图 4-88

4.1.9 连身领的设计与表现

连身领是指衣身或衣身的部分与领子连在一起的领子类型，如图 4-89 所示。

1．设置原点和辅助线：参照前述方法，设置如图 4-90 所示的原点和辅助线。

2．绘制衣身：单击矩形工具，参照辅助线，绘制一个矩形（见图 4-91）。

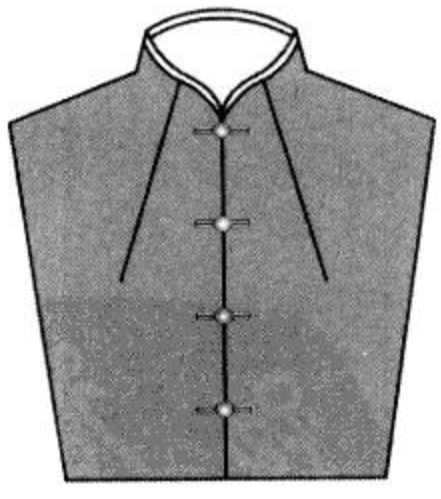


图 4-89

单击添加锚点工具，参照辅助线，在矩形上边通过单击鼠标，增加两个锚点，分别移动相应锚点。单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线，形成左侧衣身框图（见图 4-92）。

单击添加锚点工具，在领口斜直线上添加锚点，将锚点拖至适当位置，同时调节好左右两边的控制柄，将其转换为曲线。拖动曲线，使其弯曲为领口形状。利用上述方法，再绘制一条曲线。单击钢笔工具，绘制省位线（见图 4-93）。

单击路径选择工具，选中刚绘制好的图形，同时按住 Alt 键拖动图形，复制另一个图形。按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 X: 1328.0 px Y: 160.0 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到右边的点，接着将 W 的参考数值更改为–100% W: -100.0%，这样就可以将选中的图形水平翻转，和另一半的图形对称了，并将其拖至右侧相应位置。单击钢笔工具和添加锚点工具，绘制后领口的封闭图形（见图 4-94）。

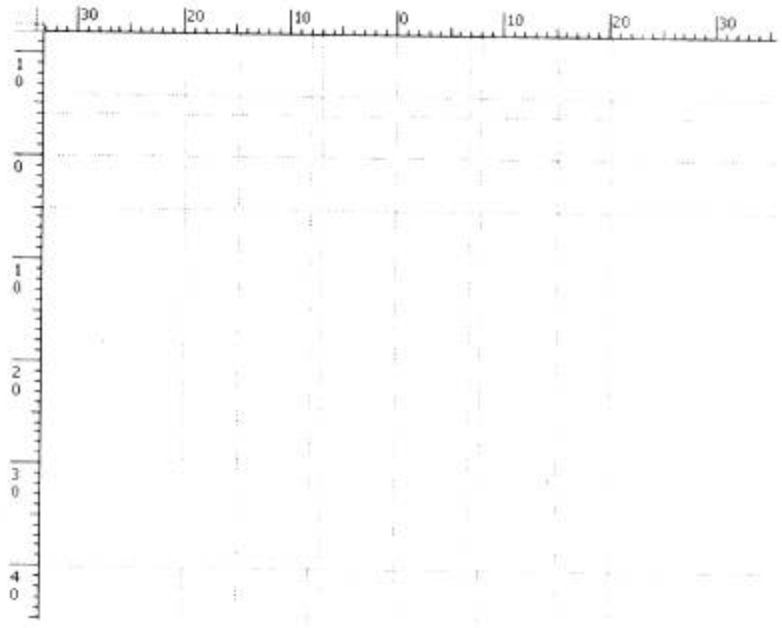


图 4-90

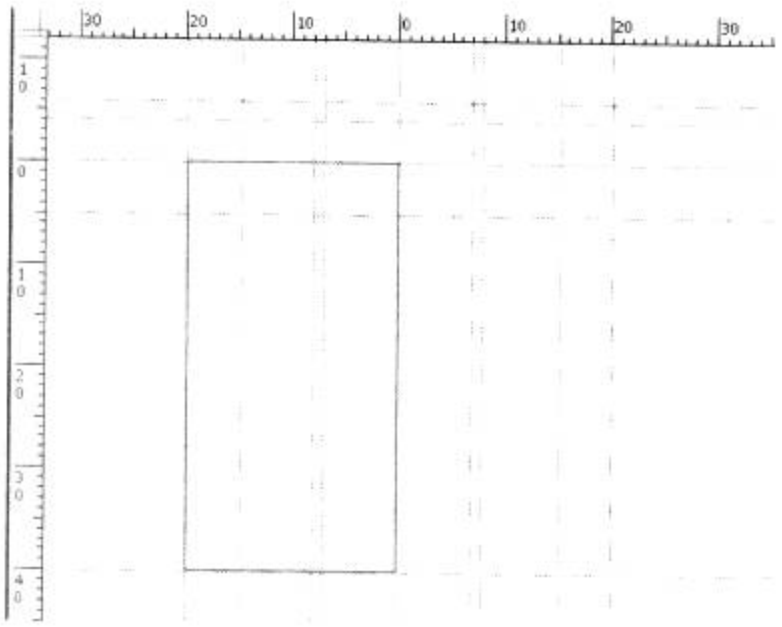


图 4-91

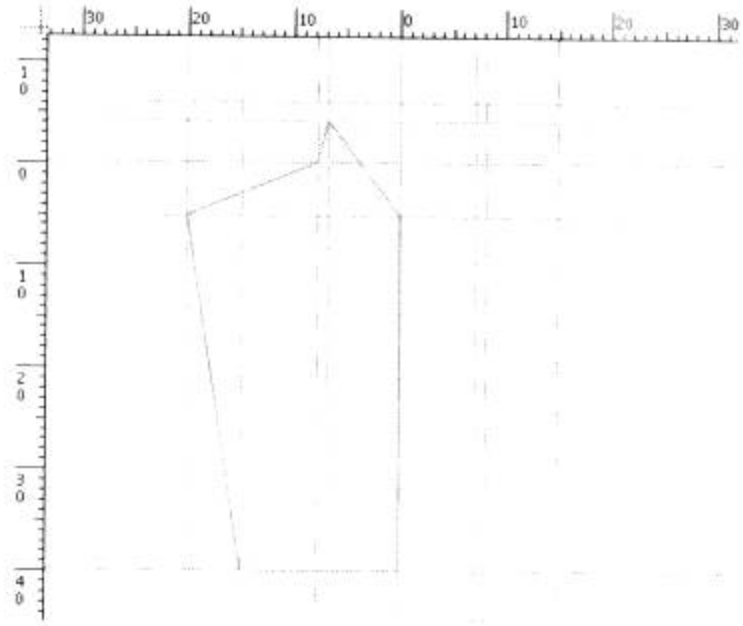


图 4-92

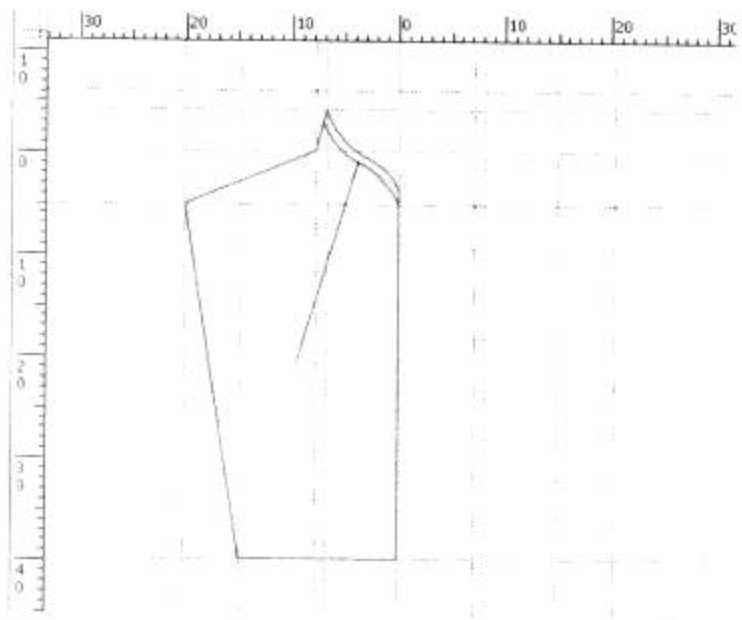


图 4-93

3．绘制门襟和扣子：单击矩形工具，绘制双线扣襻；单击椭圆工具，绘制扣子图形（见图 4-95）。

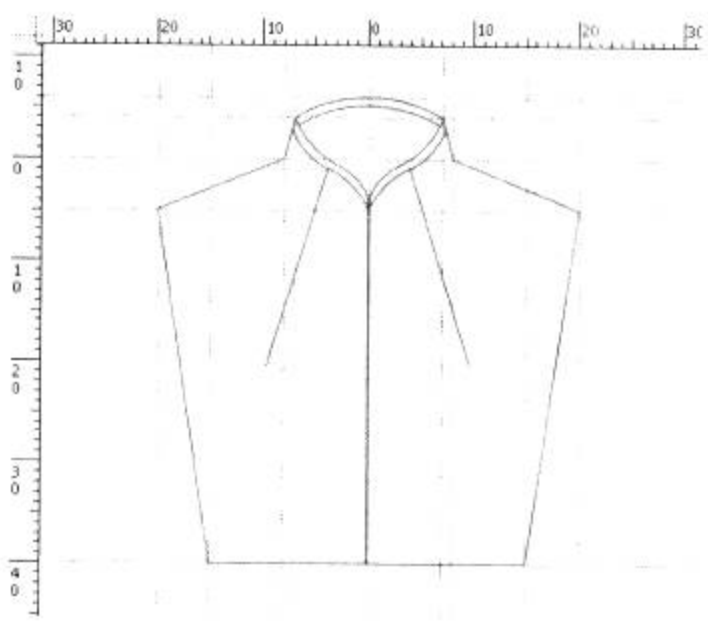


图 4-94

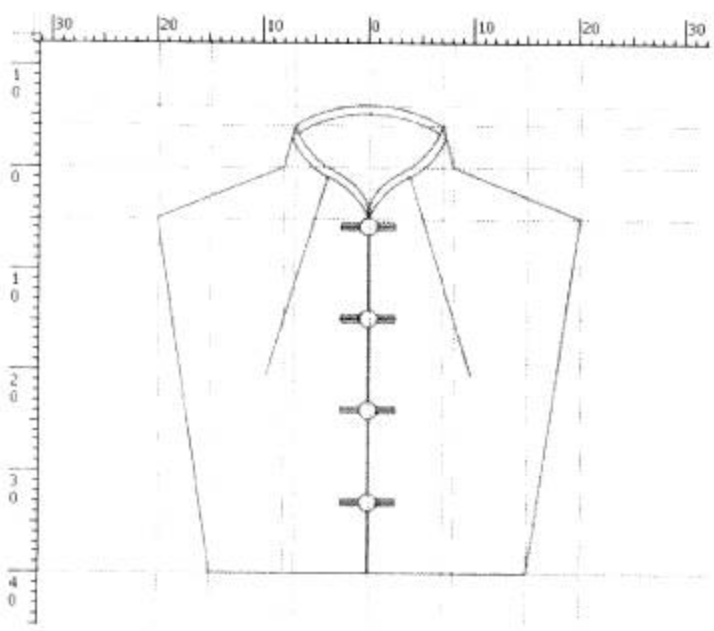


图 4-95

4．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素。单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-96）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的深灰色，再单击油漆桶工具为衣身填充深灰色；利用同样的方法，为双线领口图形填充白色，为扣襻填充白色，为双线领口内部图形填充浅灰色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变。

这样即完成了连身领款式图的绘制（见图 4-97）。

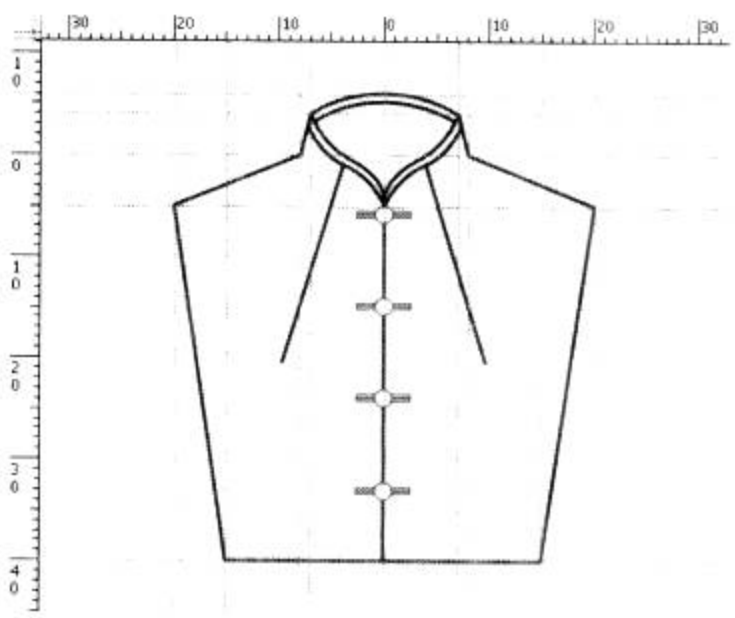


图 4-96

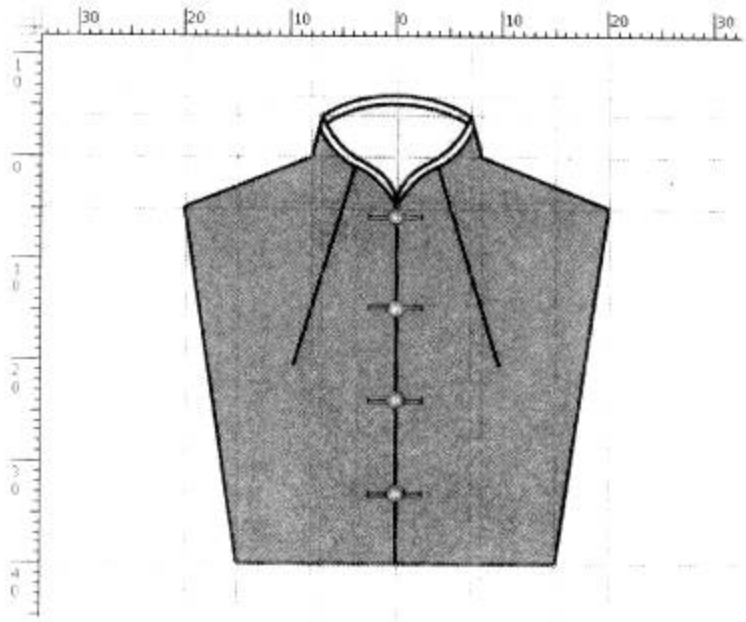


图 4-97

连身领的其他常见款式如图 4-98 所示。

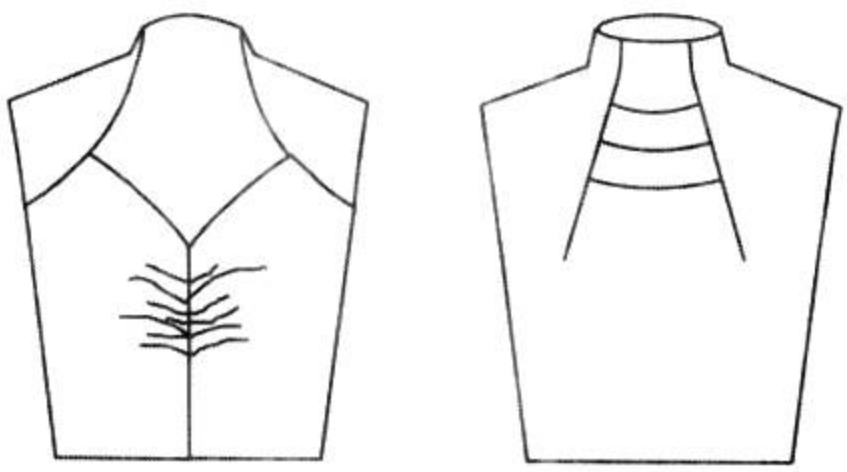


图 4-98

以上介绍了几种领子的基本形态的设计与表现要点。在实际运用时，可以根据服装的整体需要，将这些领子作进一步变化，或将基本形夸张、或将多种基本形综合，以创造更多更好的领型。

4.2 袖子的设计与表现

袖子是服装中遮盖和美化人体上肢的重要部件。袖子的设计既要考虑服装的审美性，也要考

虑服装的功能性。

4.2.1 袖子的设计要点

1．要根据服装的使用功能来决定袖子的造型。不同的袖子对人体上肢活动会有不同的影响，如西装袖会极大地约束上肢摆动的幅度，喇叭袖会使前臂的活动遇到牵扯，当服装需要伴随穿衣人去完成这些动作时，就不能为这些服装设计这类袖型。

2．袖子的造型要与服装的整体风格协调。不同形态的袖子有不同的风格，如西装袖比较端庄，喇叭袖比较飘逸，灯笼袖比较活泼。让袖子的风格与服装的整体风格协调起来，服装才能产生和谐的美感。否则，服装的整体美就可能被袖子的不和谐破坏。

除了风格协调以外，许多袖子的面积对整体造型影响也很大，如中长袖、长袖的面积与服装大身之间的面积如果不协调，服装的整体美也会被破坏。因此，设计时要注意把握好袖子与服装大身之间的比例，以免影响服装的整体效果。

3．一般情况下，在同一件服装中，袖子的局部装饰手法要尽可能与领子的装饰手法保持一致。

4．根据袖子的结构特征，袖子可以分为袖口袖、连身袖、圆装袖、平装袖、插肩袖等几种基本类型。各种类型的袖子随着袖身、袖头的变化还可以变化出各种各样的形态。下面分别介绍各类袖子的设计方法和表现方法。

4.2.2 袖口袖的设计与表现

袖口袖即衣片袖窿，一般没有袖身，能给人轻松、简洁的审美感受。它的变化主要由衣片袖窿弧线的形态和袖口装饰来决定。

用于袖口袖的装饰手法很多，如在袖口边加缝花边、荷叶边或与衣片有对比效果的其他材料。荷叶边不仅常用于对袖口的装饰，在服装的其他部位也常常可以用到，下面介绍用电脑绘制荷叶边的方法（见图 4-99）。

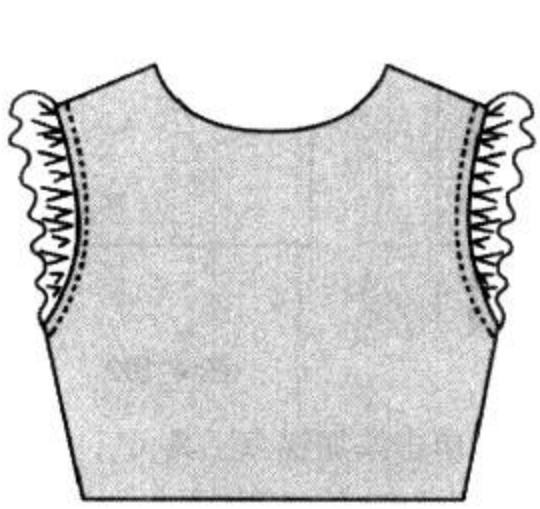


图 4-99

1．图纸、原点和辅助线的设置：设置图纸为 A4、纵向摆放、绘图单位为 mm、绘图比例为 1:5；参照前述方法，设置原点和辅助线（见图 4-100）。

2．绘制外框：单击矩形工具，参照辅助线绘制一个矩形，宽度“水平”为 40mm、高度“垂直”为 40mm（见图 4-101）。

3．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-102）（注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素）。

4．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形上边中点两侧 10mm 处分别单击鼠标，增加两个锚点，作为肩颈点，矩形上部左右端点是肩端点，肩颈点之间的线段是领口线；接着将矩形上边两端的肩端点分别向下移动 5mm，形成落肩；单击添加锚点工具，在矩形左右竖边 24mm 处单击鼠标，增加两个锚点，为袖窿深度；单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，单击添加的锚

点，将曲线转换为直线；将矩形下边的两个锚点分别向内移动 5mm，形成收腰形状（见图 4-103）。

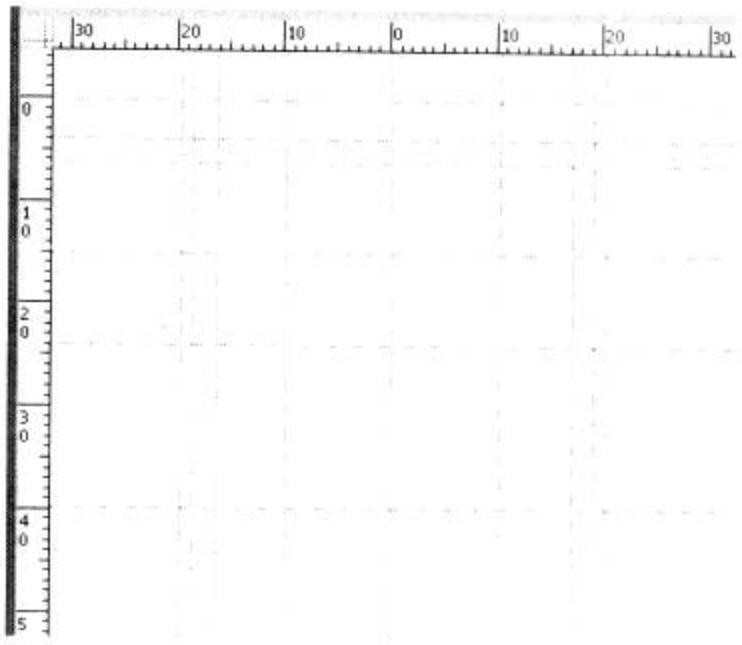


图 4-100

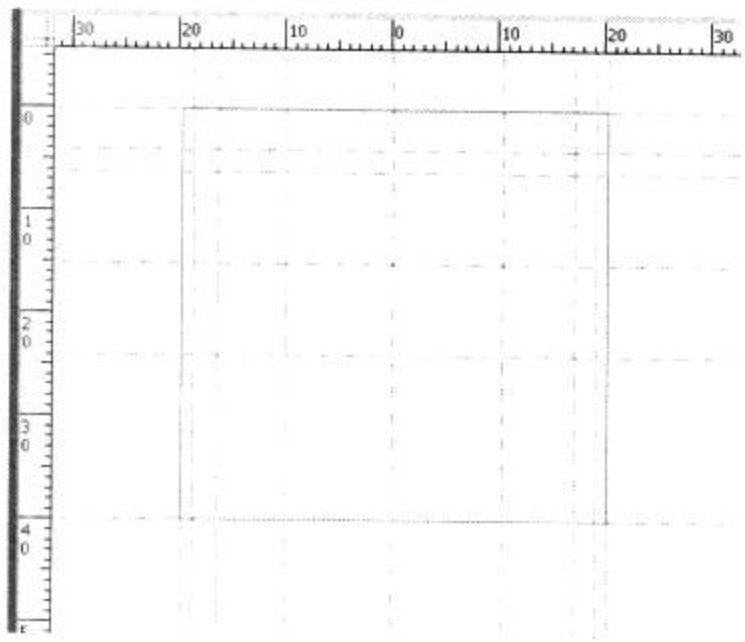


图 4-101

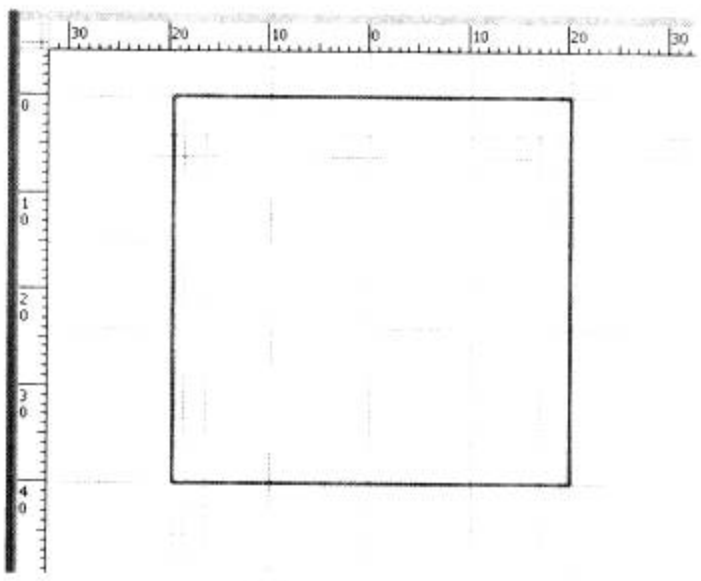


图 4-102

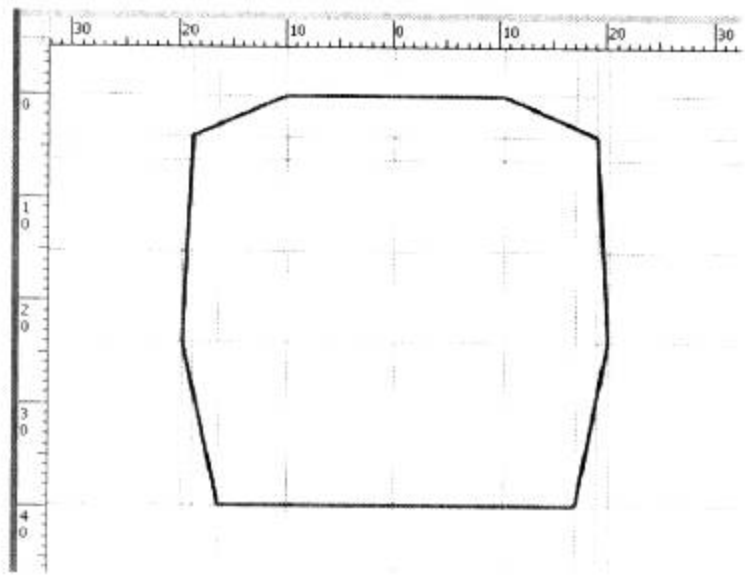


图 4-103

单击添加锚点工具，在领口的中点单击鼠标，添加一个锚点，将锚点向下移动，同时调节好左右两个锚点，使其弯曲为领口形状，不会形成尖角；利用同样的方法，绘制袖窿形状（见图 4-104）。

5．绘制荷叶边：单击钢笔工具和添加锚点工具，绘制荷叶边造型（见图 4-105）。

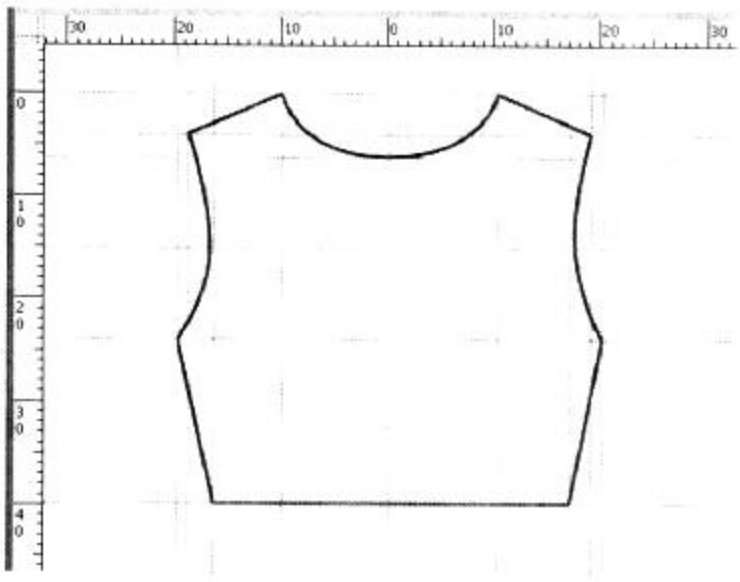


图 4-104

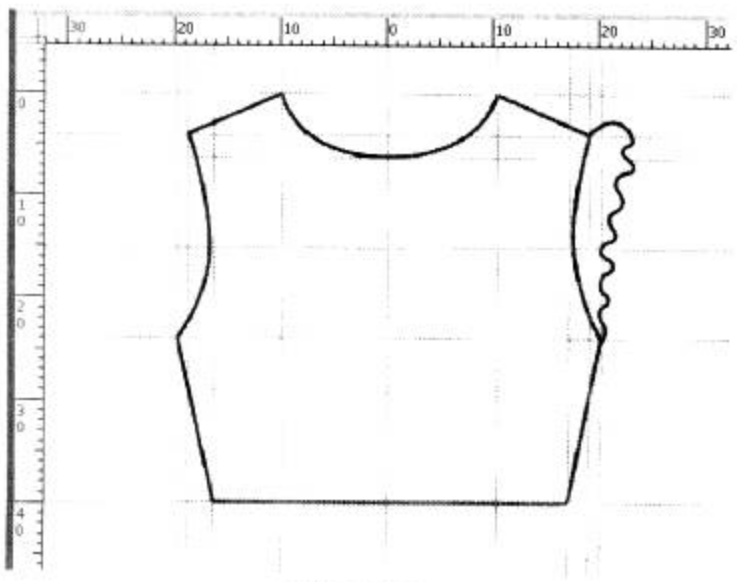


图 4-105

单击钢笔工具，绘制荷叶边内部皱褶线；单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，调整皱褶线形状（见图 4-106）。

绘制袖窿明线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定你的虚线粗细），并设置其间距为 0。设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消“模拟压力”选项，绘制出虚线，这样即完成了袖窿明线的绘制（见图 4-107）。

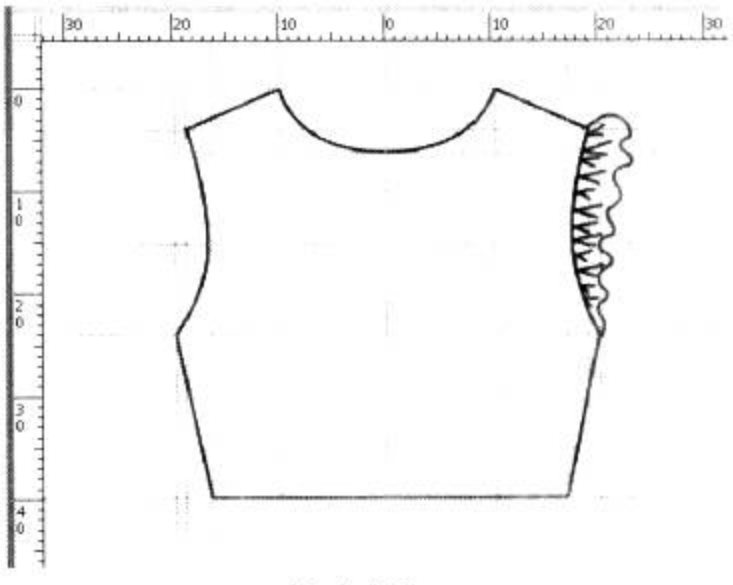


图 4-106

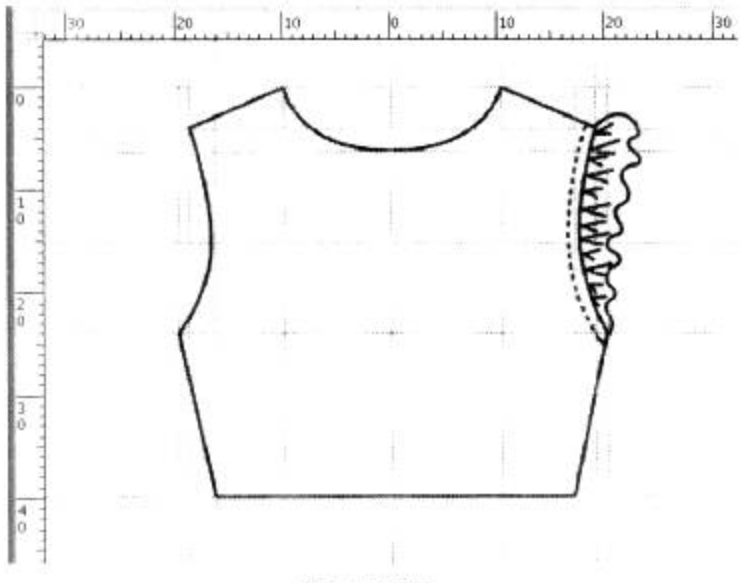


图 4-107

单击路径选择工具，选中刚绘制好的袖窿所有图形，同时按住 Alt 键拖动袖窿，复制另一个袖窿。按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 上的参考点位置由中点 调到左边的点，接着将 W 的参考数值更改为-100%，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置（见图 4-108）。

6．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的深灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充深灰色；利用同样的方法，为荷叶边填充白色（见图 4-109）。

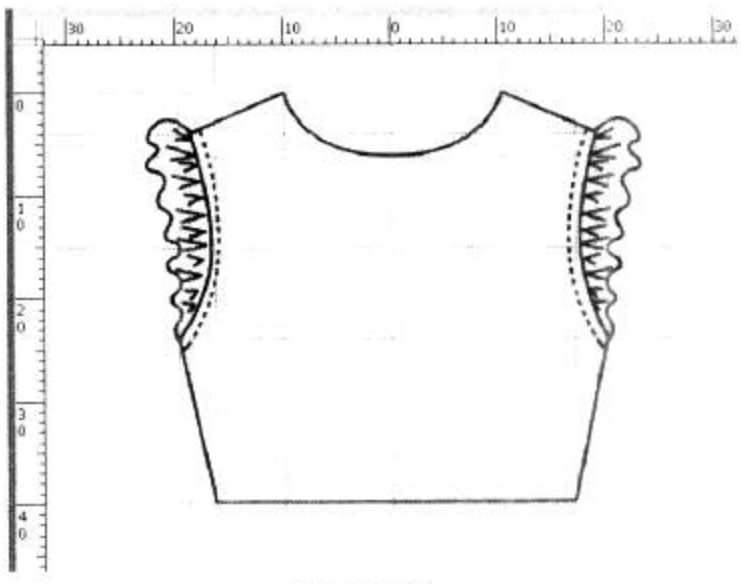


图 4-108

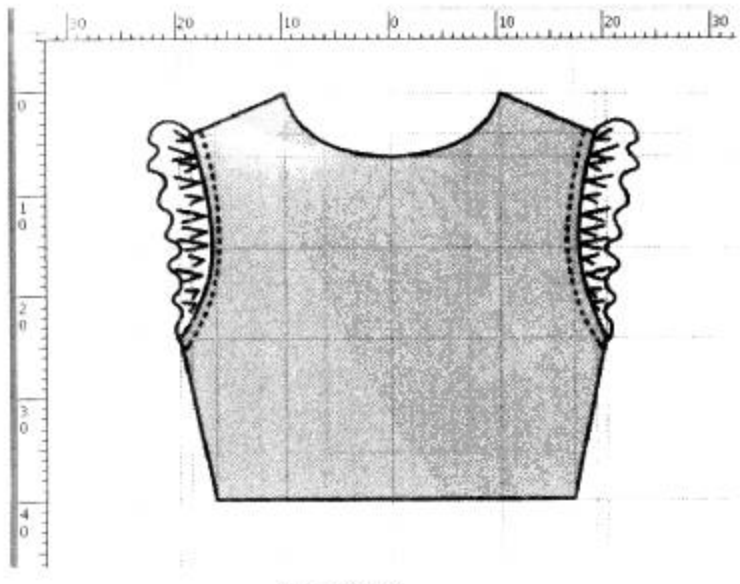


图 4-109

4.2.3 连袖的设计与表现

连袖是袖片与衣片直接相连的袖子，没有袖窿线，一般比较宽松，是人类早期服装常见的袖型，能给人洒脱、含蓄的审美感受。

通过袖身的长短变化和对袖身的装饰，可以产生各种不同的连袖样式。用电脑设计和表现连袖要注意将连袖打开来画，这样更有利于表现连袖的造型特征（见图 4-110）。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。单击矩形工具，绘制一个宽度为 13mm、高度为 40mm 矩形（见图 4-111）。

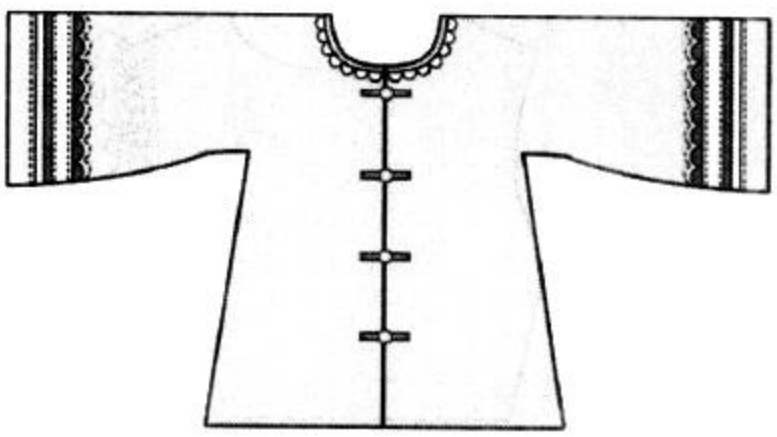


图 4-110

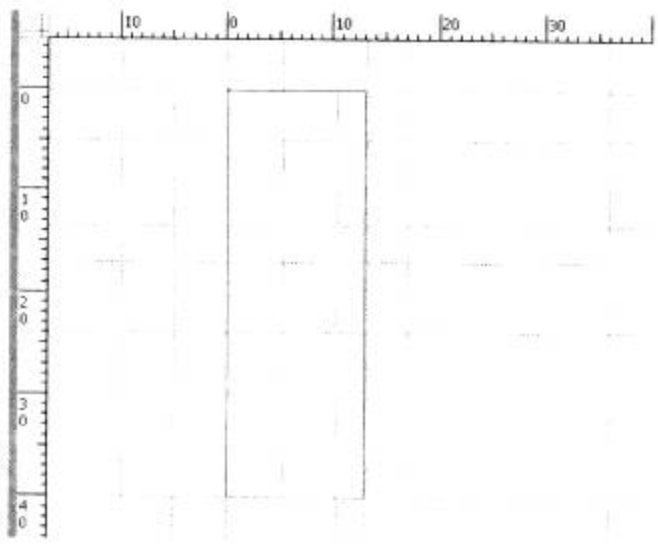


图 4-111

2．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-112）（注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素）。

3．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形上边 5mm、矩形右边向下 15mm 处分别单击鼠标，增加两个锚点；单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；单击添加锚点工具，分别拖动相关锚点，形成衣身框图（见图 4-113）。

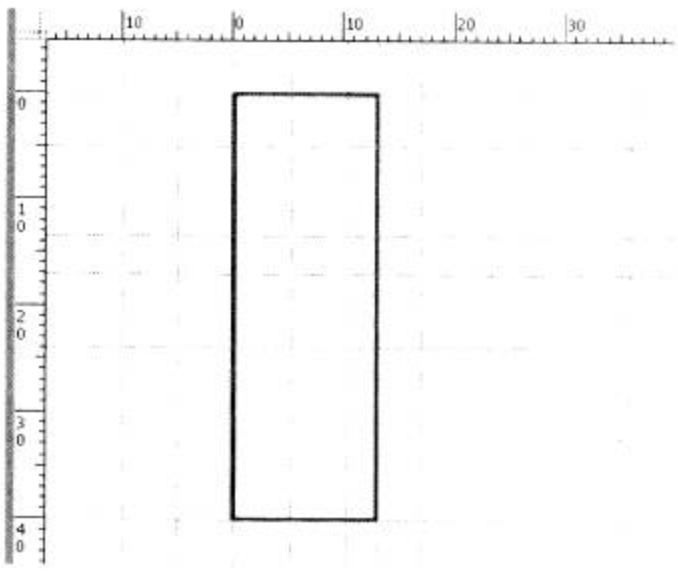


图 4-112

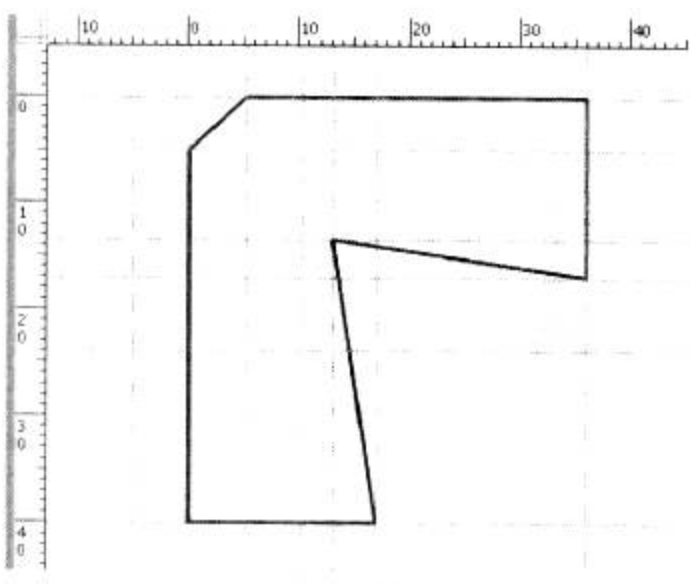


图 4-113

4．修画相关曲线：单击添加锚点工具，在领口线的中点单击鼠标，添加一个锚点；单击

直接选择工具，调节锚点左右两端的控制柄，使领口的弧度自然弯曲，不会形成尖角；单击添加锚点工具，拖动曲线，使其弯曲为袖子造型（见图 4-114）。

5．绘制图案：单击矩形工具，在袖口部位绘制大小 3 个矩形；绘制轮廓图案和袖口图案，单击椭圆工具，绘制椭圆形状，然后单击直接选择工具，调整为半椭圆形，同时按住 Alt 键拖动半椭圆形，复制另一个半椭圆形，按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，调整半椭圆形的位置，再将半椭圆形放到相应的位置上；绘制相关虚线明线和双线，首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消“模拟压力”选项，绘制出虚线，这样即完成了明线的绘制（见图 4-115）。

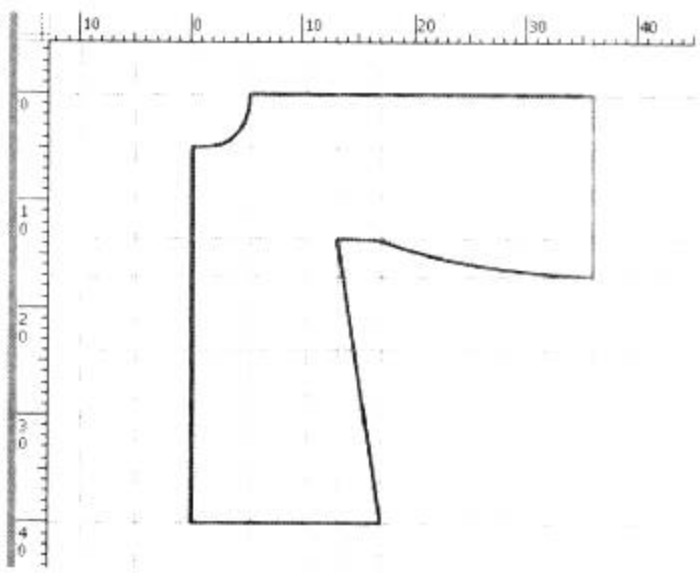


图 4-114

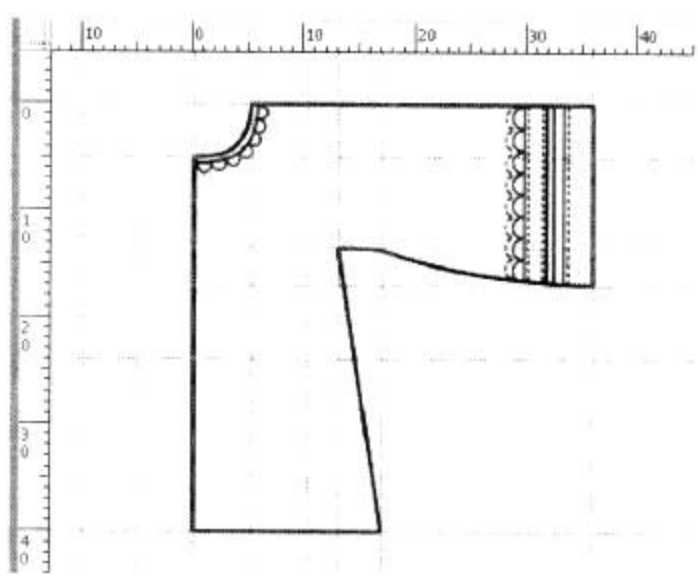


图 4-115

6．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的浅灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充浅灰色；利用同样的方法，为领口轮廓图样填充白色，为袖口图样填充深灰色，为其他图形填充相应的颜色（见图 4-116）。

7．图形完整化：单击路径选择工具，选中刚绘制好的所有图形，同时按住 Alt 键拖动衣身图形，复制另一个衣身图形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 X: 624.3 px Y: 468.7 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到右边的点，接着将 W 的参考数值更改为−100% W: -100.0% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置（见图 4-117）。

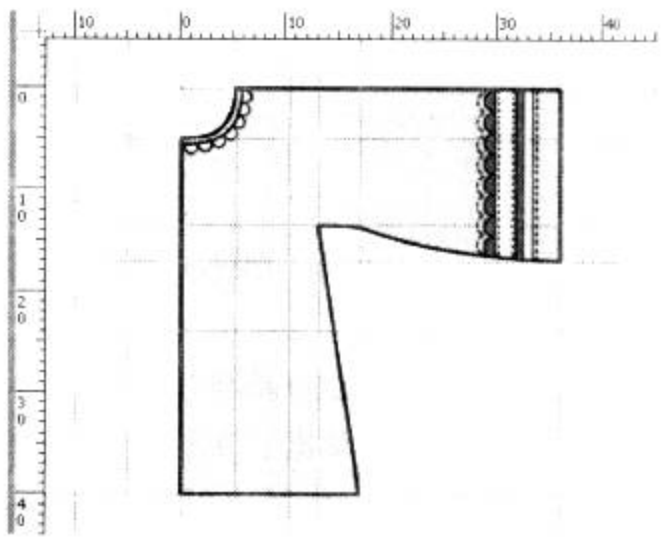


图 4-116

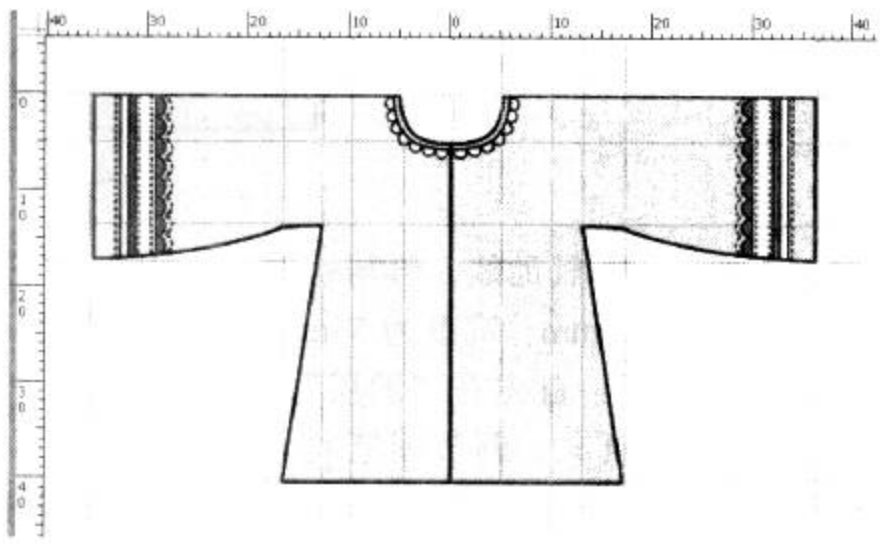


图 4-117

8．绘制门襟和扣子：单击矩形工具 和椭圆工具 ，参照中式立领扣子的绘制方法，绘制门襟和扣子，并填充相应的颜色。

这样即完成了连身袖款式图的绘制（见图 4-118）。

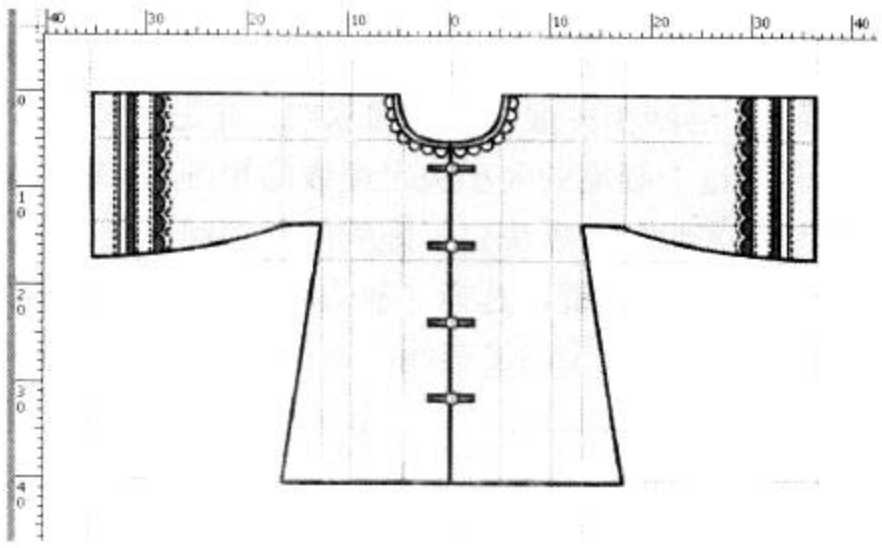


图 4-118

4.2.4 平装袖的设计与表现

平装袖是袖片与衣片分开裁剪的袖型，袖身多由一片袖片合成，袖窿线在人体肩关节附近。男式衬衣袖是典型的平装袖，与连袖相比较其造型比较贴身、利索，能给人休闲、轻松的审美感受。

通过袖身的长度变化和对袖头的装饰可以产生许多不同款式的平装袖。由于平装袖多为一片袖，袖头的拼缝多在袖身后背，袖头的设计重点往往也会在袖身的后背，因此，用电脑设计和表现平装袖时，也要注意选择能反映设计重点的后背或将一只袖子翻折过来（见图 4-119）。



图 4-119

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法，设置原点和辅助线。单击矩形工具 ，绘制一个宽度为 44mm、高度为 64mm 的矩形（见图 4-120）。

2．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击 ，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具 ，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具 ，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边

（见图 4-121）。

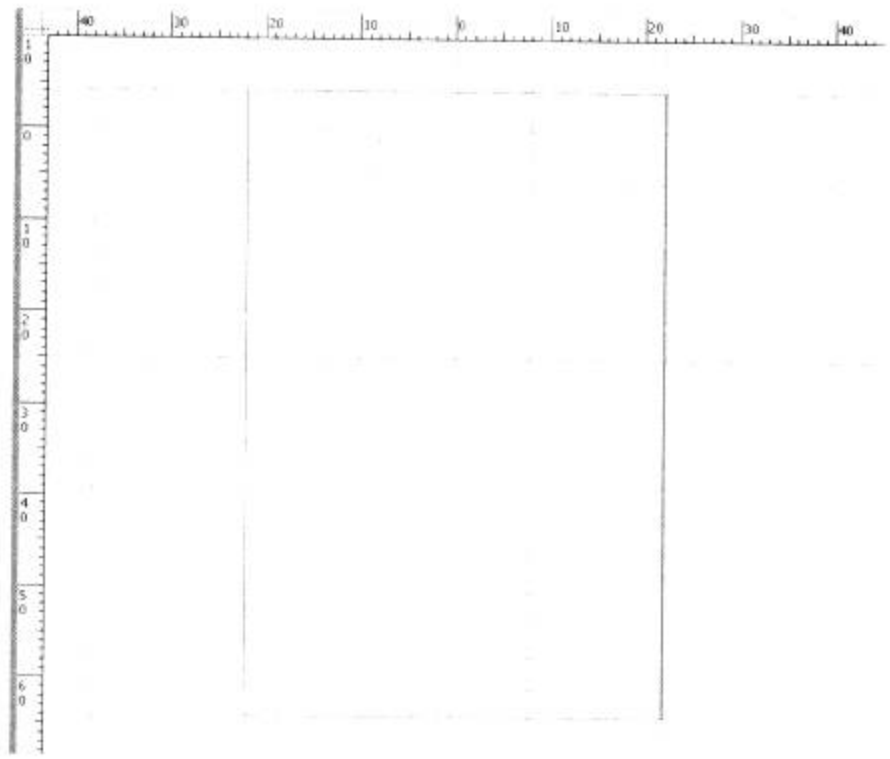


图 4-120

注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素。

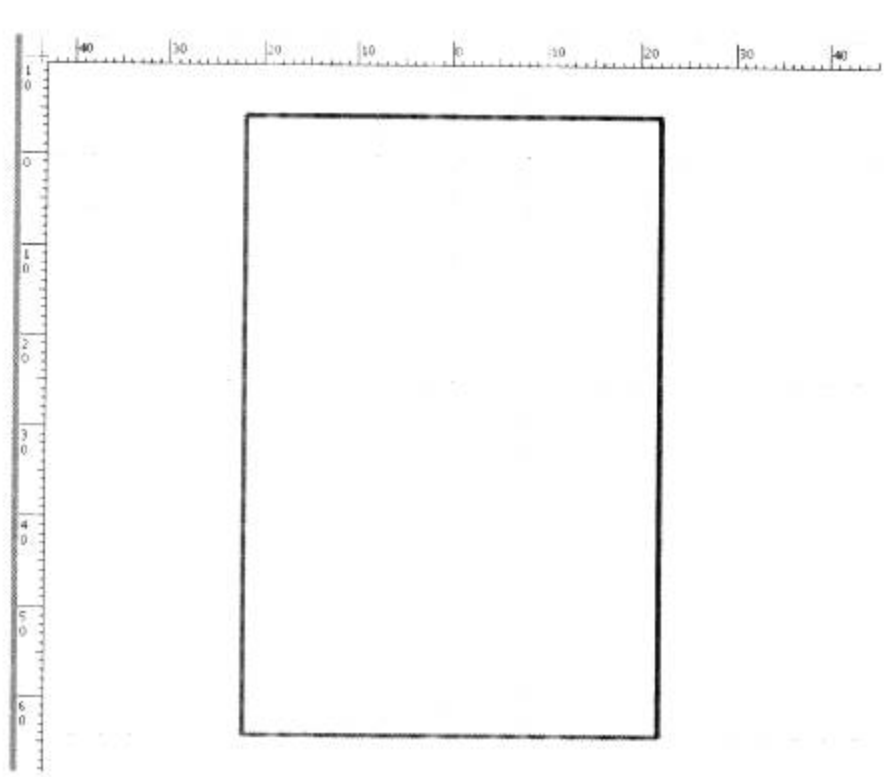


图 4-121

3．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形上边相应位置分别单击鼠标，增加 3 个锚点，分别是肩颈点和中点，矩形上边端点是两个肩端点。在矩形左右两边相应位置分别增加两个锚点，作为袖窿深位置。单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，单击添加的锚点，将曲线转换为直线。

单击添加锚点工具，选中肩端点，将锚点向下拖至 6 厘米处，形成落肩。

单击添加锚点工具，向下拖动领口中点，形成领口形状。

单击添加锚点工具，选中袖窿直线的中点单击鼠标，添加一个锚点。单击直接选择工具，

调整锚点左右两端的控制柄，使曲线弯曲为袖窿形状（见图 4-122）。



图 4-122

4．绘制门襟和领子：单击钢笔工具、矩形工具和直接选择工具，分别绘制领子和明门襟，并为其填充白色（见图 4-123）。

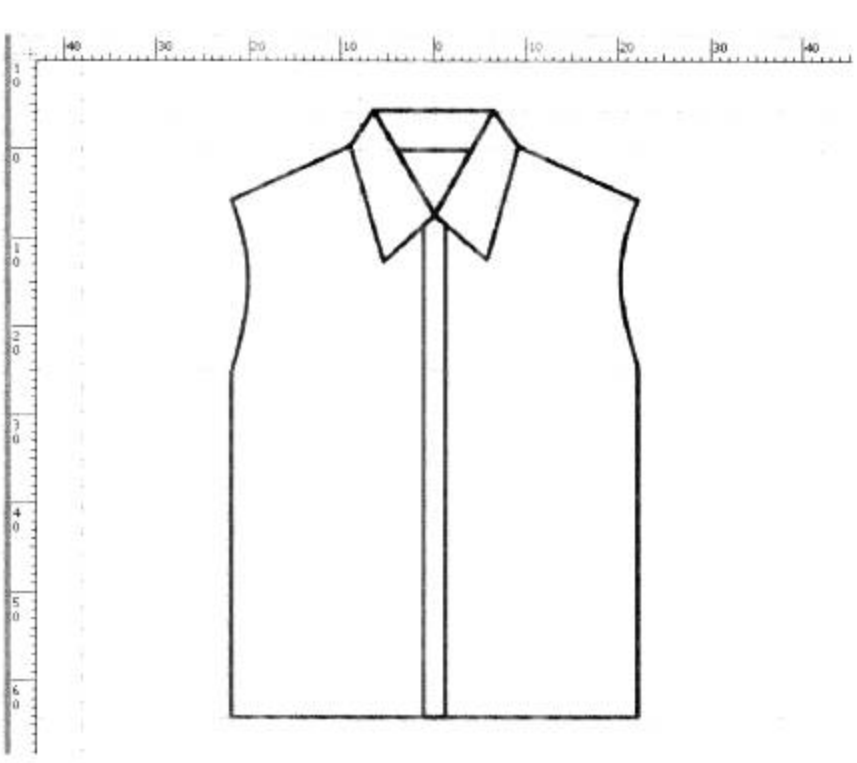


图 4-123

5．绘制袖子：单击钢笔工具和添加锚点工具，参考肩颈点、袖子长度、袖口宽度、袖窿深度点等绘制一个封闭矩形作为袖子的基本形；单击矩形工具，在袖口处再绘制一个小矩形作为袖头；单击钢笔工具，在袖口位置绘制袖开衩（见图 4-124）。

6．绘制扣子：单击椭圆工具，绘制门襟扣子和袖开衩的扣子（见图 4-125）。

7．填充颜色：首先新建一个图层，单击魔棒工具，选中领子图形，单击油漆桶工具，为其填充白色；利用同样的方法，分别为门襟、扣子和袖头填充白色，为衣身和袖子填充灰色。

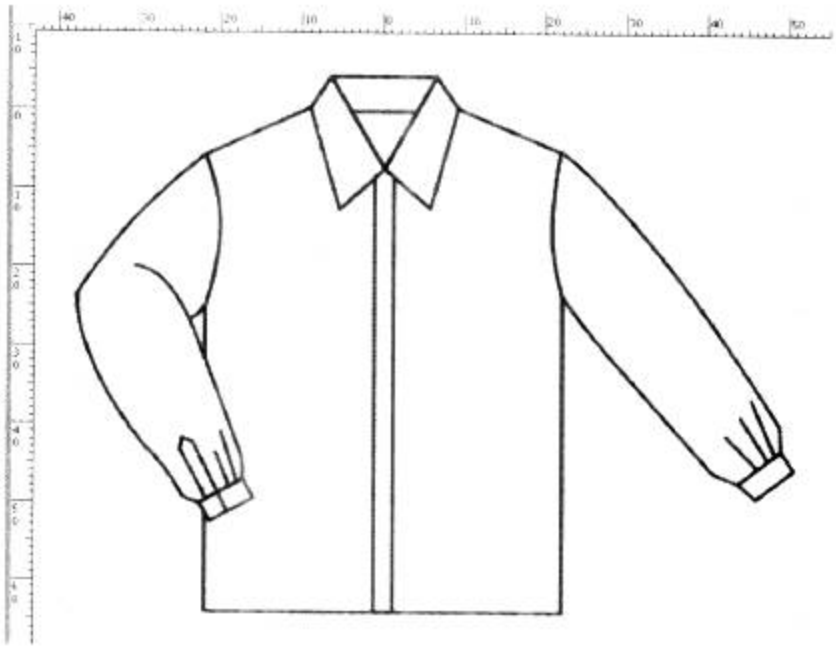


图 4-124

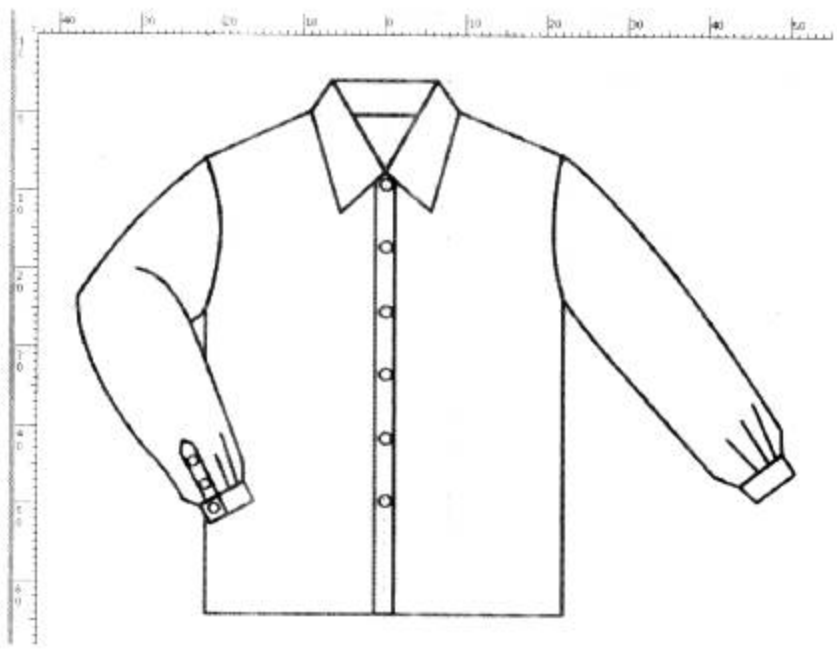


图 4-125

这样即完成了平装袖款式图的绘制（见图 4-126）。

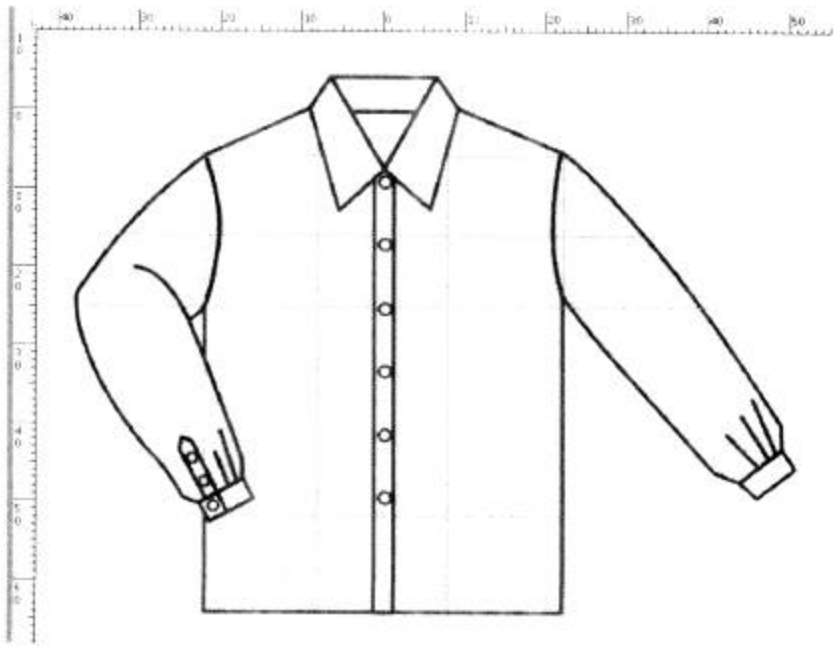


图 4-126

4.2.5 插肩袖的设计与表现

插肩袖是由平装袖演变而来的一种袖型，它与平装袖的区别首先表现在袖窿线的变化，插肩袖的袖窿线被延伸到人体颈部位置，让服装的肩与袖连成一片，从而使袖身显得比较修长。插肩袖与平装袖的区别还表现在袖身的合成上，平装袖多由一片袖片合成，而插肩袖则多由两片或两片以上的袖片合成，这为插肩袖的变化提供了更大的空间。

像平装袖一样，通过袖身的长短变化和对袖头的装饰可以产生许多不同款式的插肩袖。不仅如此，还通过改变插肩袖袖窿线的位置、形态，或者对插肩袖袖身的结构线进行进一步加工以增加结构性的装饰效果，或者利用插肩袖袖身的结构变化改变袖身的造型等方法都可以使插肩袖产生更大的变化（见图 4-127）。

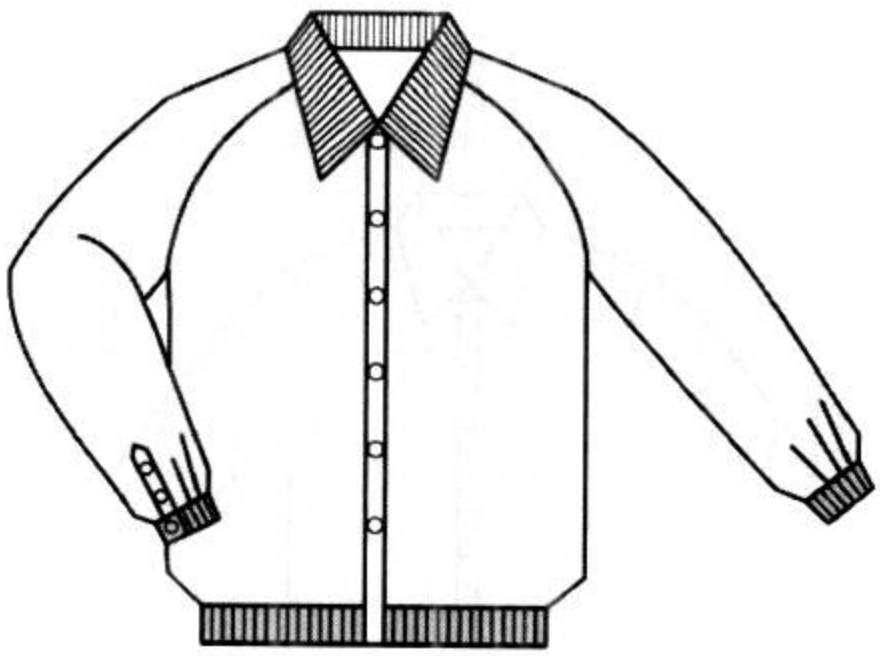


图 4-127

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。单击矩形工具 ，绘制大小两个矩形，将其放置在相应位置（见图 4-128）。

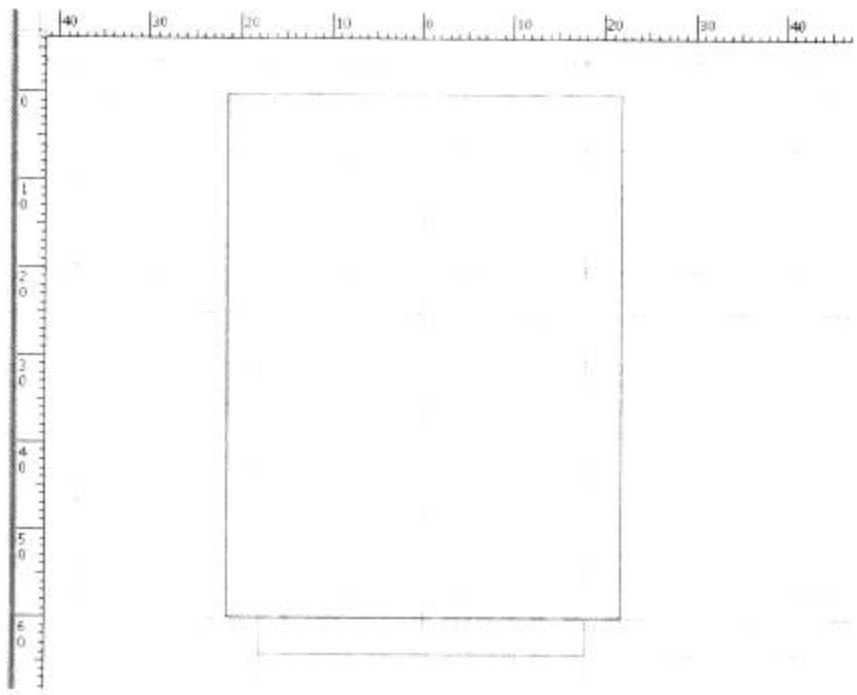


图 4-128

2．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-129）（注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素）。

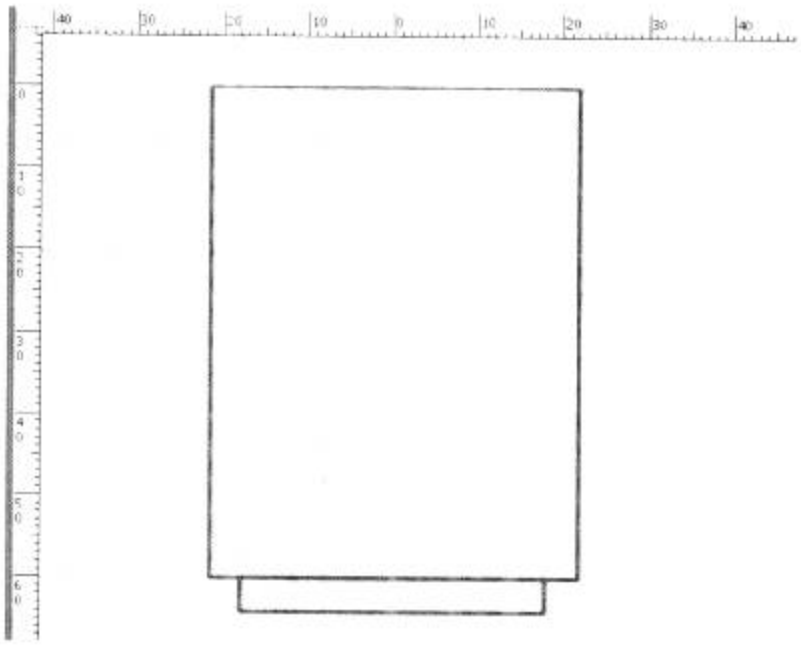


图 4-129

3．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形上边中心两侧 8mm 处分别单击鼠标，增加两个锚点，作为肩颈点，矩形上部端点是肩端点，肩颈点之间的线段是领口线。

单击添加锚点工具，选中肩端点，将锚点向下拖至 6cm 处，形成落肩；单击添加锚点工具，在矩形右竖边 25mm 处单击鼠标增加锚点，标记袖窿深度。

单击添加锚点工具，选中领口线，鼠标向下拖动领口中点，形成领口形状；单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线。

单击添加锚点工具，在大矩形的下部两边分别单击鼠标增加两个锚点，将大矩形底边端点内移到小矩形端点处，形成下摆收缩形状（见图 4-130）。

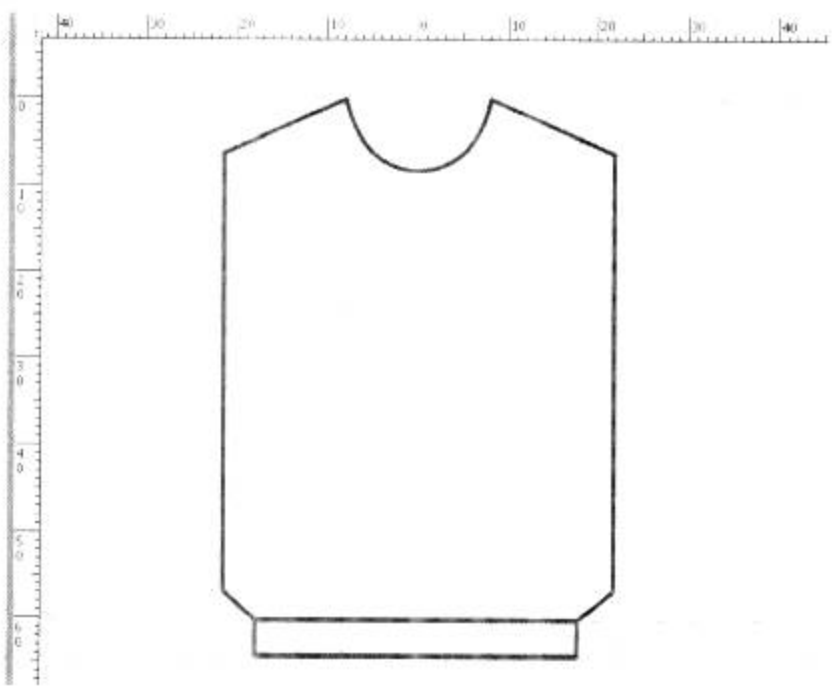


图 4-130

4．绘制领子和门襟：单击钢笔工具和直接选择工具，分别绘制领子和门襟封闭图形，并为其填充白色（见图 4-131）。

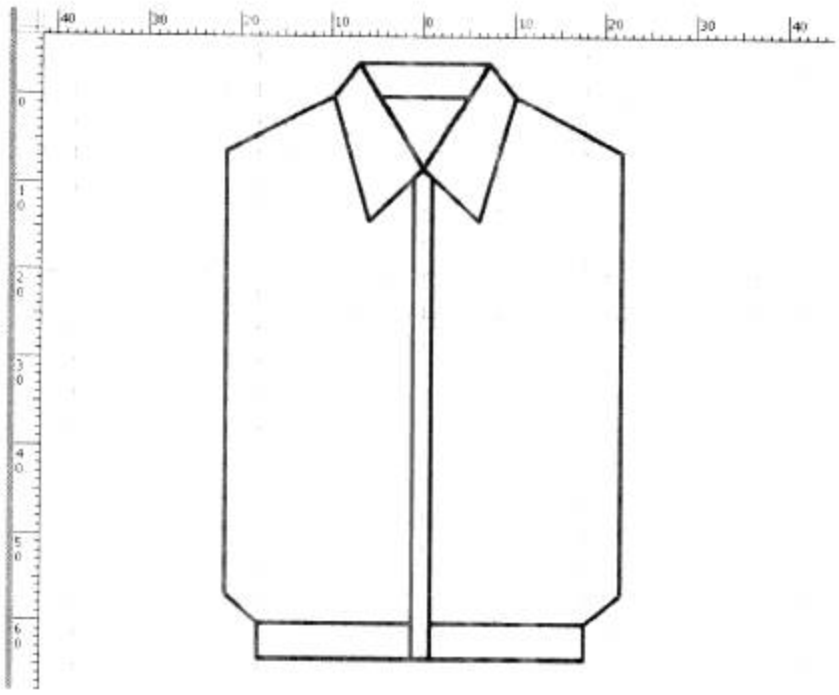


图 4-131

5．绘制袖子：单击钢笔工具和添加锚点工具，沿着肩颈点、肩端点、袖子长度、袖口宽度、袖窿深度点、插肩位置等绘制一个封闭图形作为袖子的基本形；单击矩形工具，在袖口处绘制一个矩形，框住袖子的基本形；单击直接选择工具，拖动相关线条，使其符合设计造型（见图 4-132）。

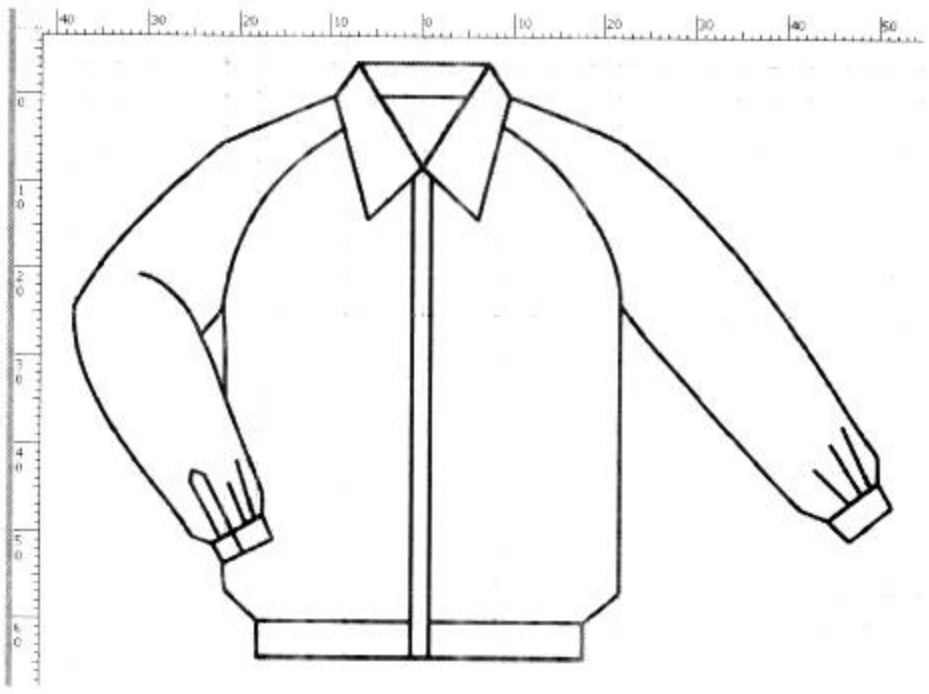


图 4-132

6．绘制扣子：单击椭圆工具，绘制门襟扣子和袖开衩的扣子（见图 4-133）。

7．绘制罗纹：参照前述方法，单击钢笔工具和路径选择工具，分别绘制领子罗纹、袖口罗纹和下摆罗纹（见图 4-134）。

8．填充颜色：首先新建一个图层，单击魔棒工具，选中衣身图形，单击油漆桶工具，为其填充浅灰色；利用同样的方法，分别为领子、门襟和扣子填充白色，为下摆和袖头填充深灰色。

这样即完成了插肩袖款式图的绘制（见图 4-135）。

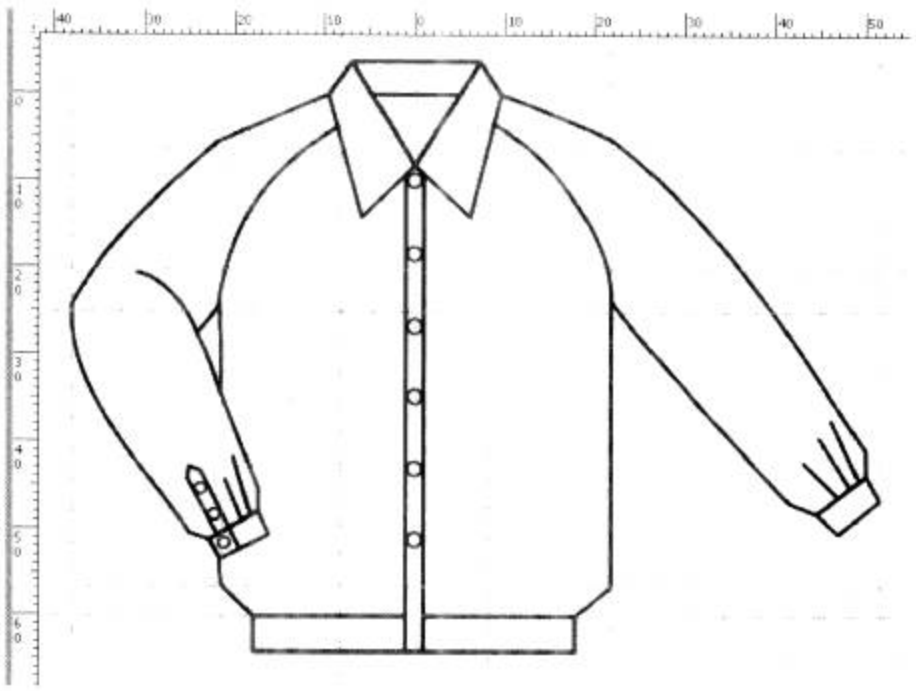


图 4-133

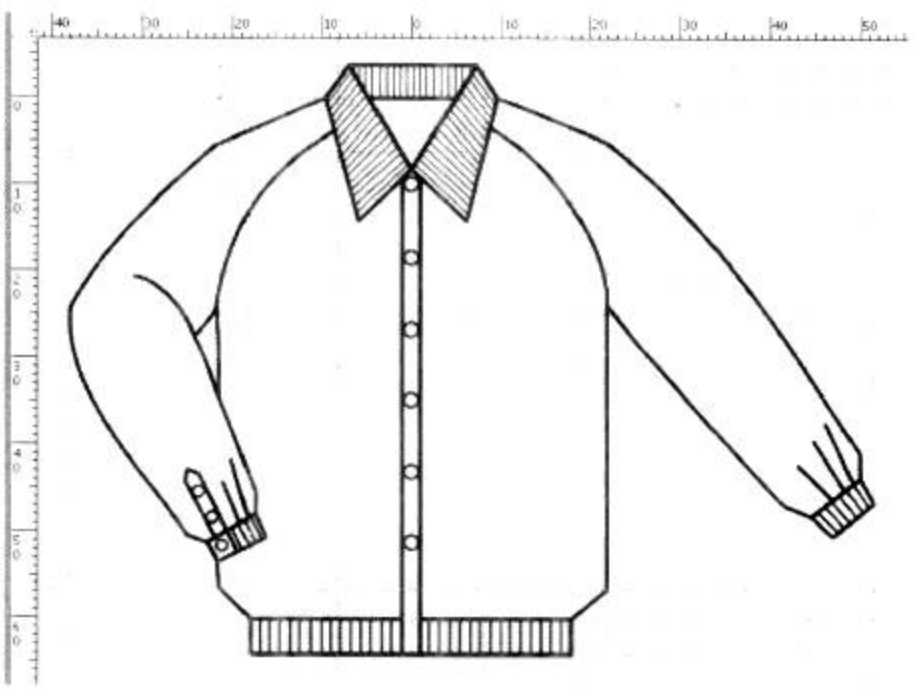


图 4-134

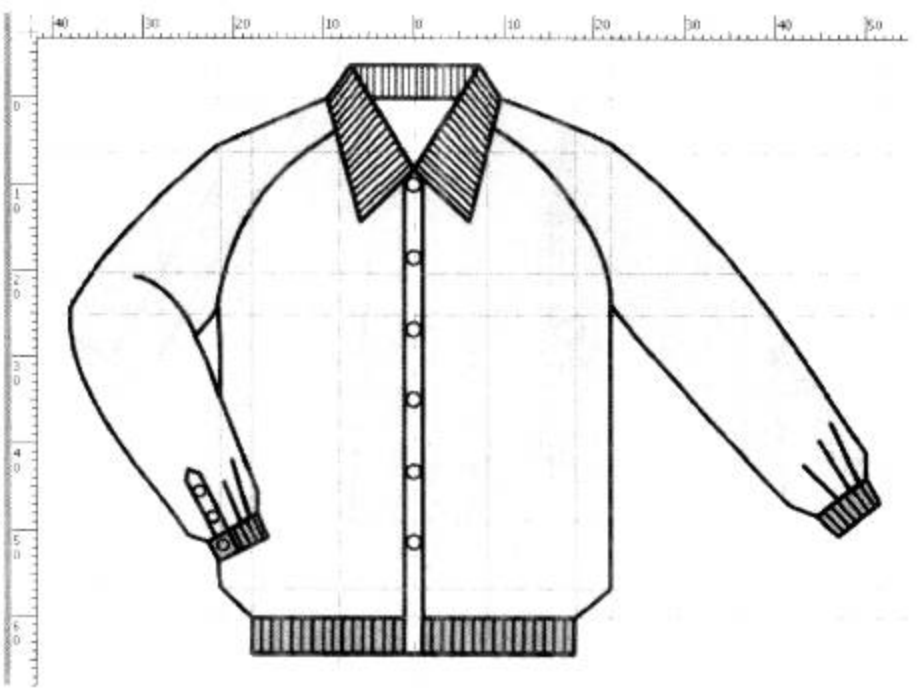


图 4-135

其他常见的插肩袖款式如图 4-136 所示。

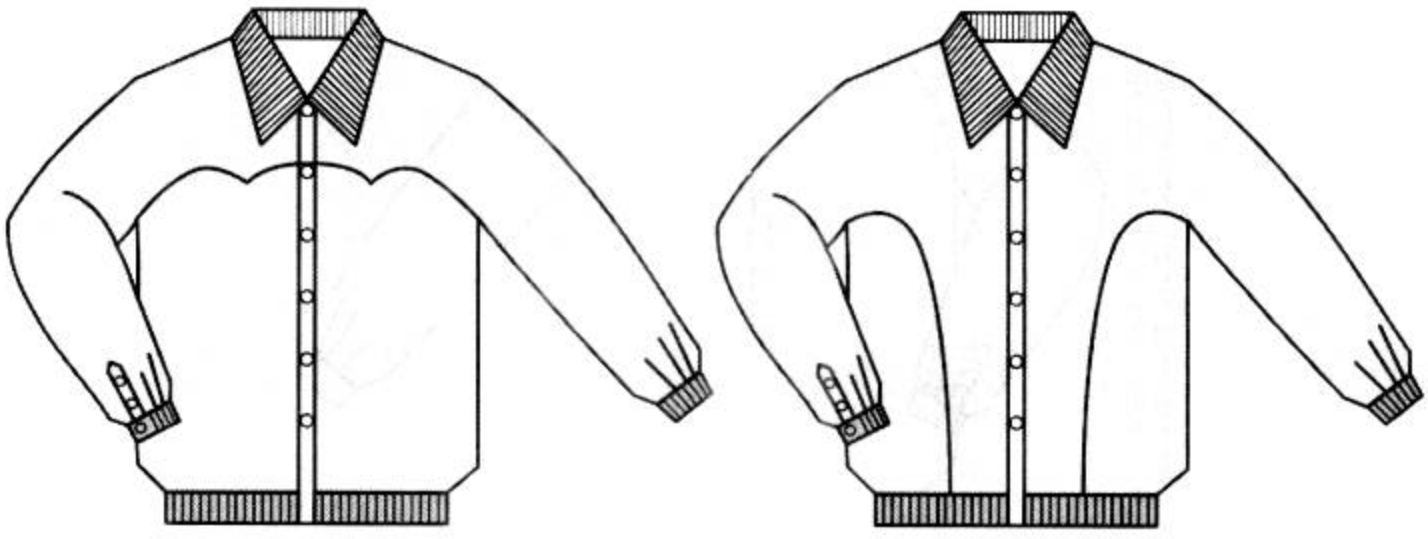


图 4-136

4.2.6 圆装袖的设计与表现

圆装袖也是袖片与衣片分开裁剪的袖型，袖身一般由大小两片袖片缝合而成，袖窿线在人体肩关节处。与其他袖型相比较，圆装袖的袖窿围度最小，西装袖是典型的圆装袖，其造型接近人体手臂，且圆润而流畅，能给人端庄、优雅的审美感受。

在各种类型的袖子中，圆装袖是最富于变化的袖型。以圆装袖为基本型，夸张其袖山或袖身可以变化出许多造型新颖的袖型。用电脑设计和表现圆装袖，应注意刻画出袖山和袖身的特征（见图 4-137）。



图 4-137

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，单击矩形工具 ，在适当位置绘制一个矩形（见图 4-138）。

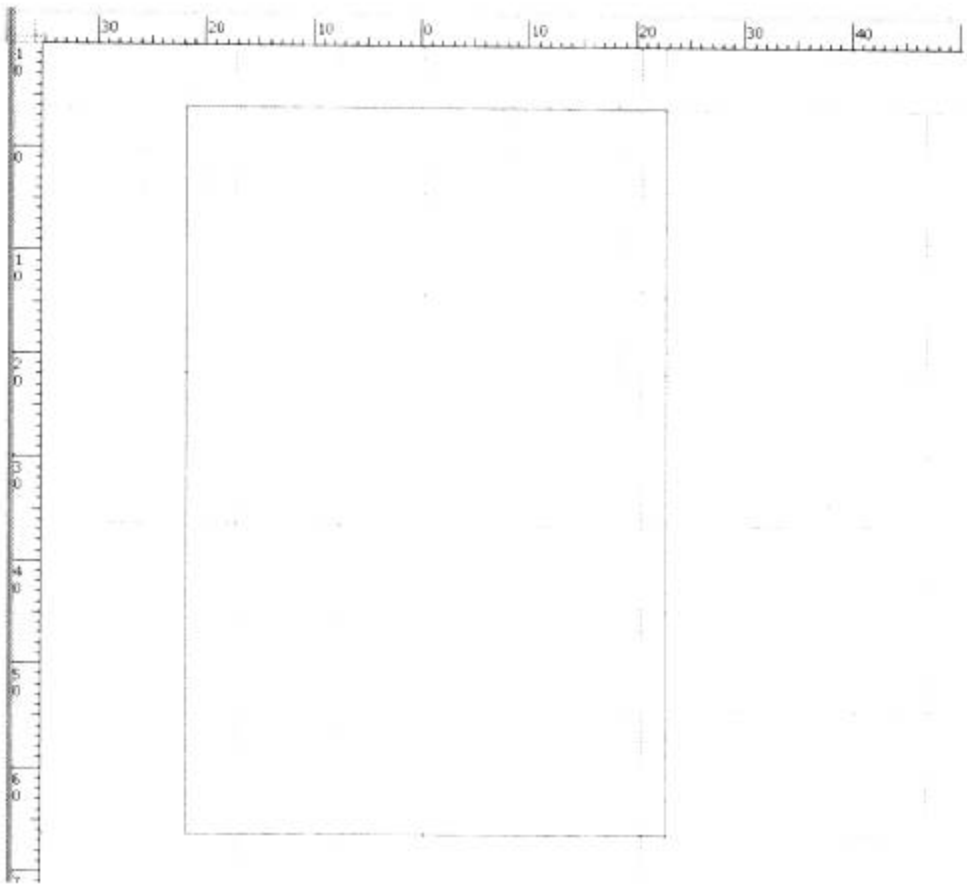


图 4-138

2．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击 ，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具 ，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具 ，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-139）（注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素）。

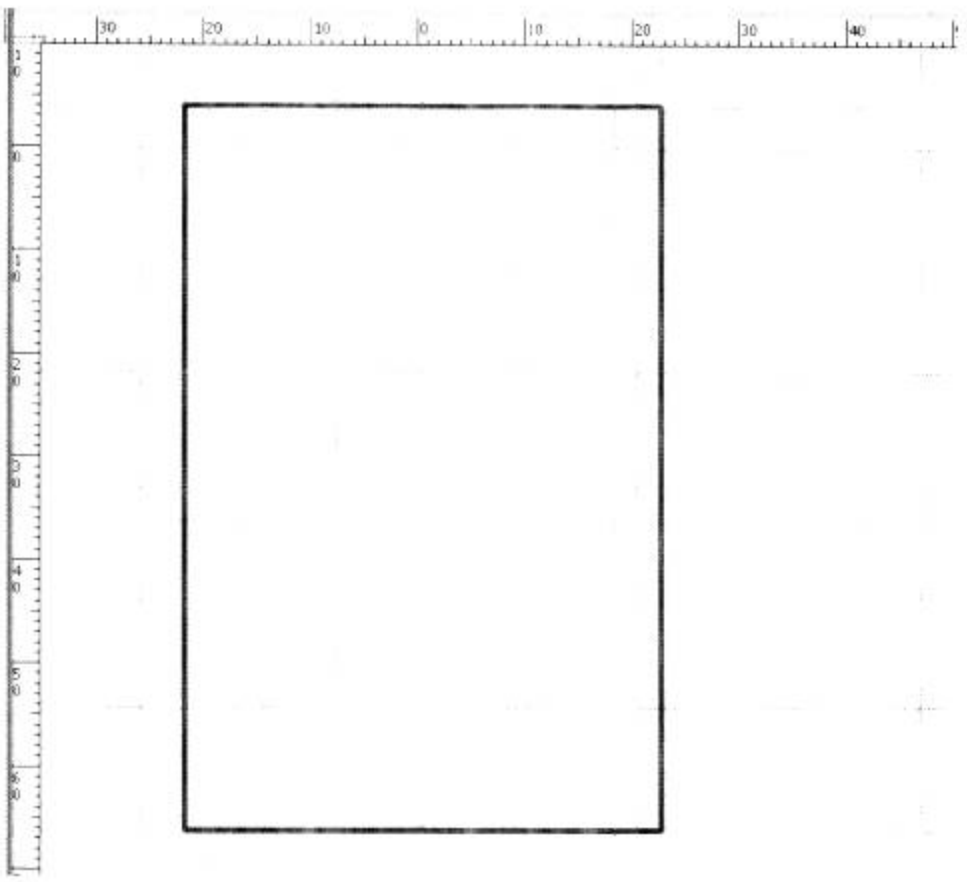


图 4-139

3．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形周边增加相应锚点；单击直接选择工具，移动相关锚点，使其形成衣身形状（见图 4-140）。

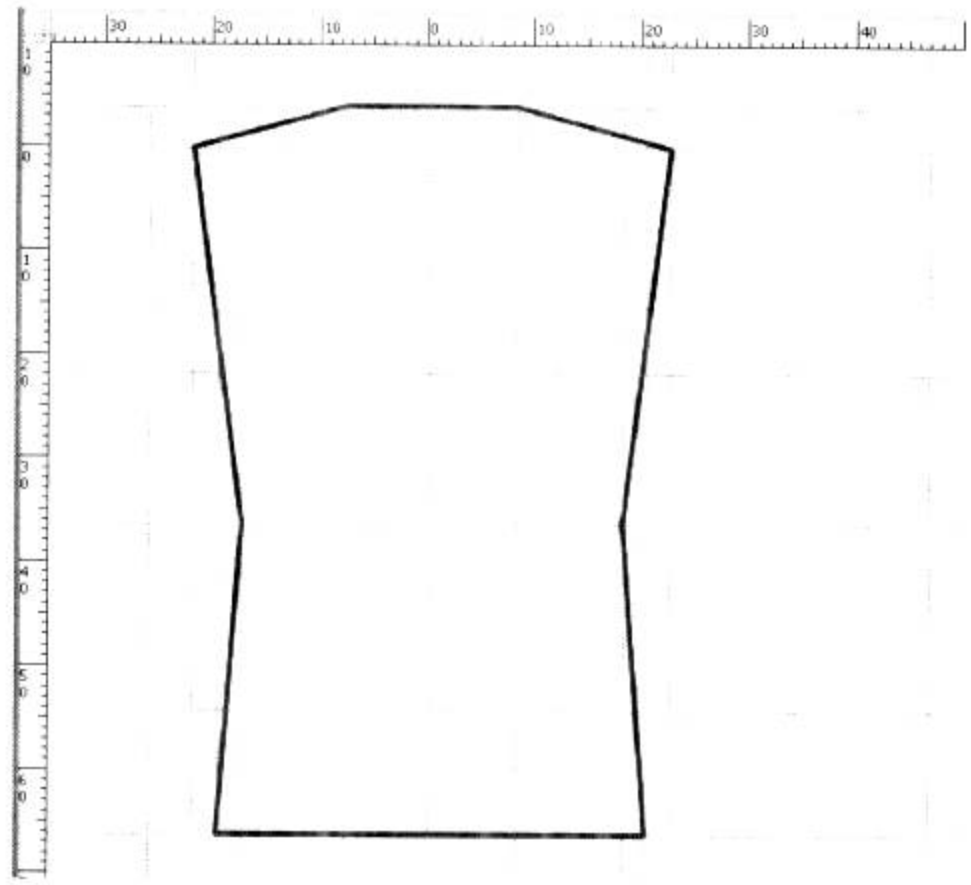


图 4-140

单击添加锚点工具，将领口线弯曲为曲线领口；单击钢笔工具，绘制门襟造型（见图 4-141）。

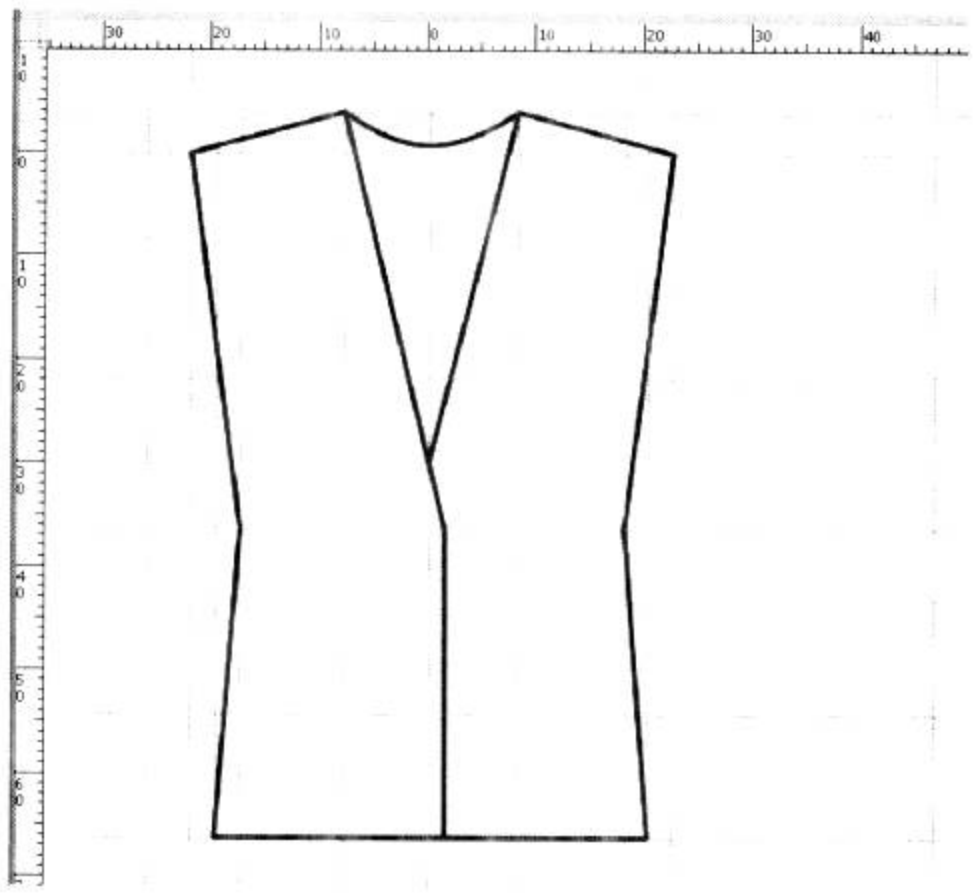


图 4-141

4．绘制袖子：单击钢笔工具，沿着肩端点、腰锚点、袖长点、袖口宽度点等绘制封闭的袖子形状，接着在袖子内部绘制一条与袖中线平行的直线，作为袖接线（见图 4-142）。

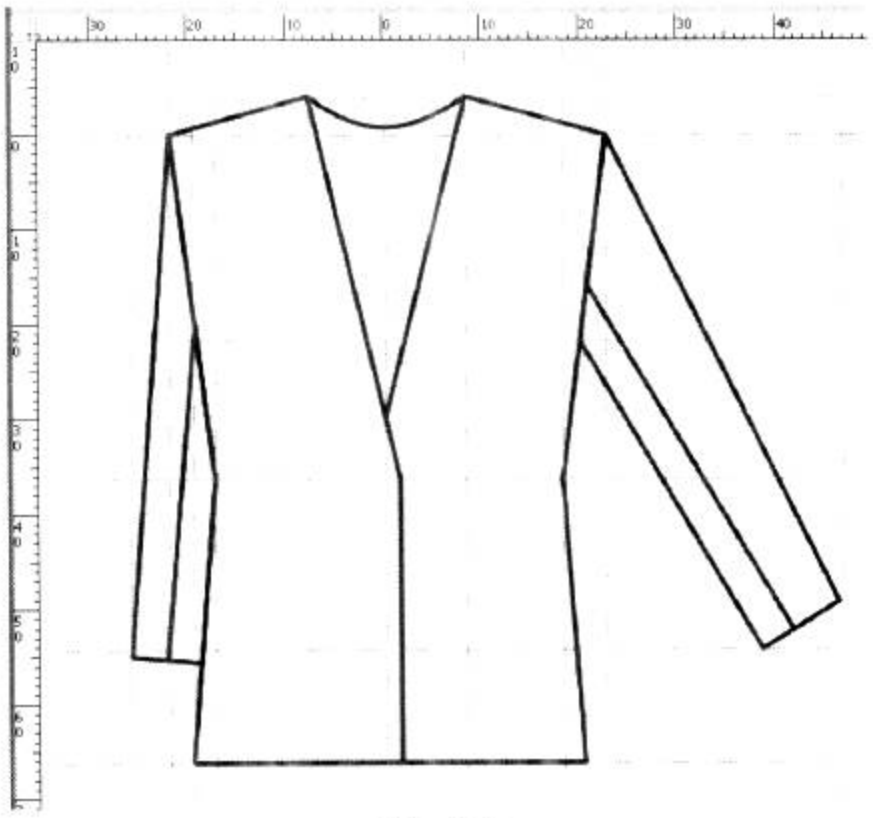


图 4-142

5．绘制明线和扣子：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，这样即完成了门襟和领口的虚线明线绘制。单击椭圆工具，绘制扣子（见图 4-143）。

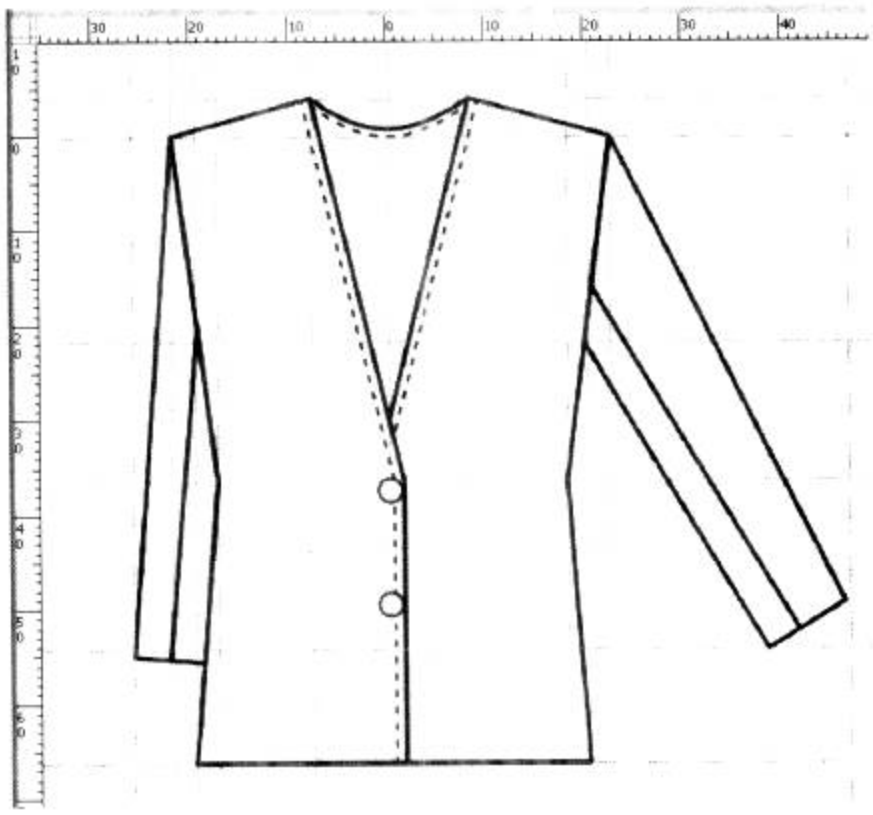


图 4-143

6．填充颜色：新建一个图层，单击魔棒工具，选中衣身图形，为其填充浅灰色；利用同样的方法，其他图形填充相应的颜色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变。

这样即完成了圆装袖的绘制（见图 4-144）。

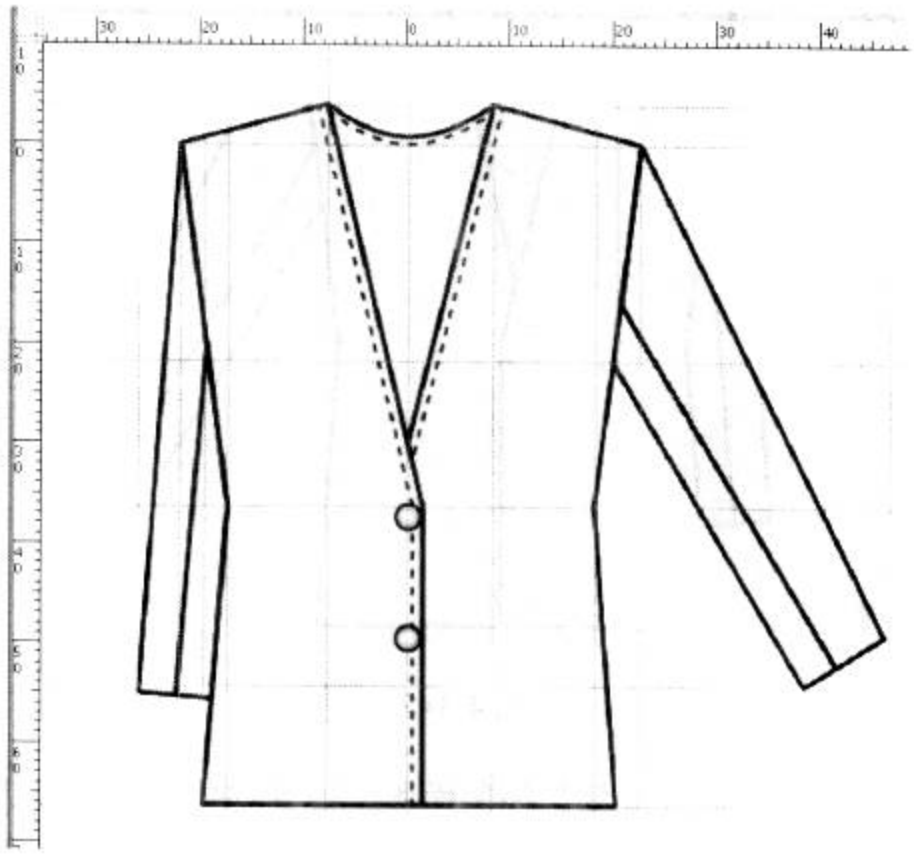


图 4-144

其他常见的圆装袖款式如图 4-145 所示。

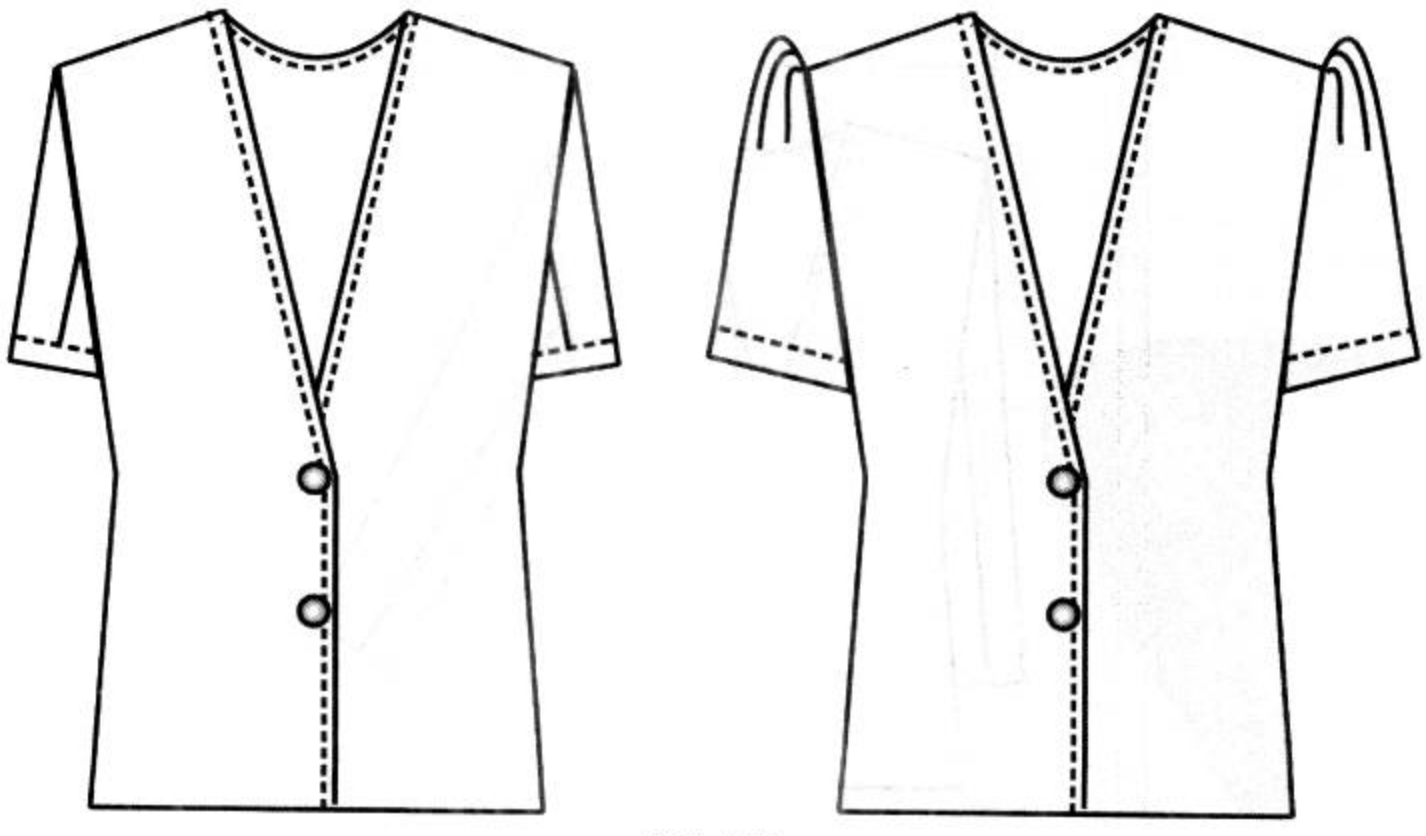


图 4-145



4.3 门襟的设计与表现

门襟即服装在人体前部或背部的开口，它们不仅使服装穿脱方便，也常常是重要的服装装饰部位。

门襟的设计主要是通过改变门襟的位置、长短，以及门襟线的形态实现的。位置处于人体前部正中的门襟叫正开襟，偏离人体中线的门襟叫偏开襟，正开襟能给人平衡、稳重的审美感受，而偏开襟则显得比较活泼。贯通全部衣片的门襟叫通开襟，门襟的开口仅是衣片长度的一部分叫半开襟。一般情况下，直开襟较半开襟的变化更丰富。垂直线是门襟最常见的形态，叫直开襟，斜线门襟叫斜开襟，不规则弧线门襟在现代服装设计中也可以见到，设计时可以根据需要选择。

门襟在着装时大多呈封闭状态，称为系合，因此，门襟的系合方式就成了门襟设计的重要内容。系合门襟的方法很多，可以是纽扣系合、袢带系合和拉链系合。而无论用什么方法封闭，门襟的结构都必须与之协调，如门襟的左右相互重叠时，可以用一般的圆纽扣系合。这时纽扣的中心应该落在门襟的中心线上。如果门襟的左右不是相互重叠而是左右对拼，在表面用一般的圆纽扣系合就不太适当，最好采用袢带、拉链和中式传统布纽扣来系合比较好。

4.3.1 门襟的设计要点

1．门襟的结构要与领子的结构相适应。门襟总是与领子连在一起的，如果门襟的结构不能与领子相适应，会给服装的制作带来极大的麻烦，最终必然也会影响设计效果。

2．被门襟分割的衣片要有美的比例。美的比例是人们对服装造型设计的基本要求之一。门襟对衣片有纵向分割的视觉效果，在服装上设计门襟的长短、位置时要注意使被分割的衣片与衣片之间保持美的比例。

3．对门襟的装饰要注意与服装的整体风格相协调。应用于门襟的装饰手法很多，由于门襟总是处于人体的正前方，应用于门襟的装饰手法会对服装的整体风格造成一定的影响，如用辑明线的装饰手法会使服装显得粗犷，包边会使服装显得精致。如果能让应用于门襟的装饰与服装整体风格相协调，服装的设计效果会显得更加和谐。

用电脑设计和表现门襟时，也必须将门襟的结构以及与之相适应的纽扣、袢带或拉链准确地表达出来。下面分别介绍几种封闭门襟的画法。

4.3.2 单排扣叠门襟的设计与表现

单排扣叠门襟的款式如图 4-146 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参考辅助线，单击矩形工具，在适当位置绘制一个矩形（见图 4-147）。

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形周边增加相应锚点，移动锚点到相应位置，将领口直线转换为曲线，拖动曲线，调节左右两边的控制柄，使其弯曲为前领口形状；单击直接选择工具，拖动相关锚点，使其形成衣身形状（见图 4-148）。

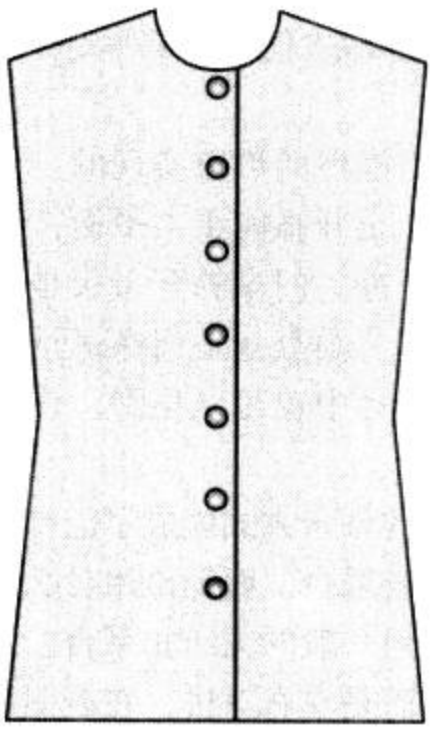


图 4-146



图 4-147

3．绘制门襟和纽扣：单击钢笔工具，在衣身中线右侧 2mm 处绘制一条竖向直线作为门襟线。单击椭圆工具，按住 Shift 键，绘制一个圆形，圆形宽度和高度均为 2cm；单击路径选择工具，选中扣子，并将其放置在适当的位置。按住 Alt 键拖动刚绘制的扣子，再制另一个扣子，将其向下移动适当距离，作为第 2 个扣子；利用同样的方法，绘制其他扣子（见图 4-149）。

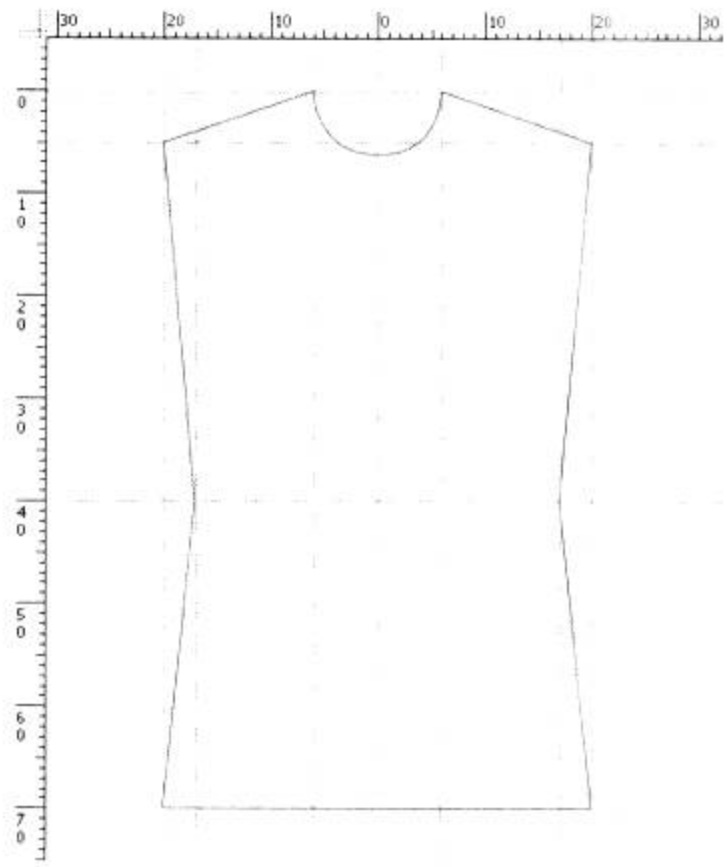


图 4-148

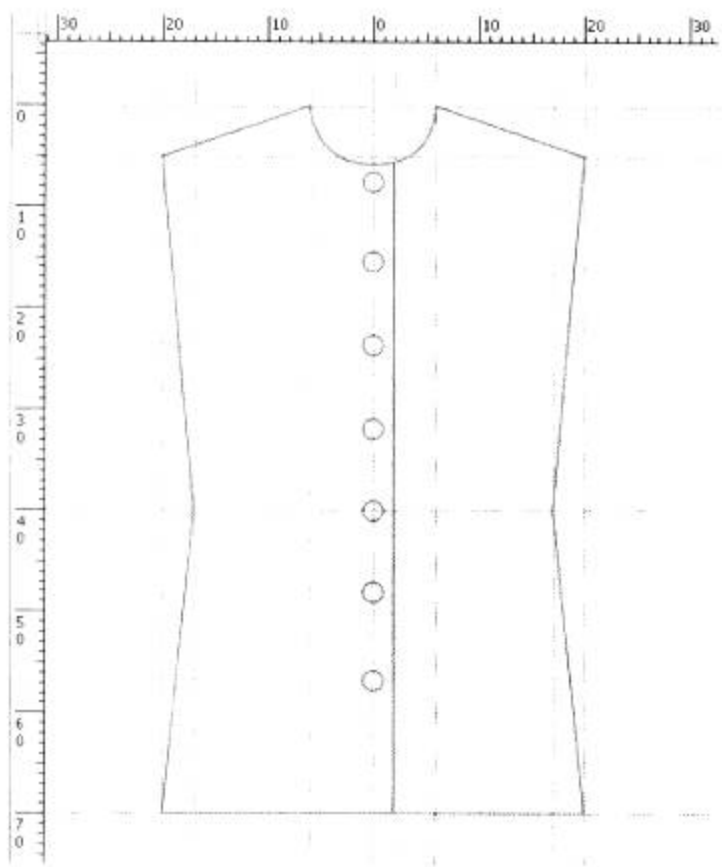


图 4-149

4．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-150）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的浅灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充浅灰色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节渐变颜色，为扣子填充径向渐变（见图 4-151）。



图 4-150



图 4-151

4.3.3 中式布纽扣对襟的设计与表现

中式布钮扣对襟的款式图如图 4-152 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参考辅助线，单击矩形工具，在适当位置绘制一个矩形（见图 4-153）。

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形周边增加相应锚点，移动锚点到相应位置，将领口直线转换为曲线，拖动曲线，调节左右两边的控制柄，使其弯曲为前领口形状；单击直接选择工具，拖动相关锚点，使其形成衣身形状（见图 4-154）。

3．绘制门襟和纽扣：按住 Shift 键，单击钢笔工具，自领口处开始绘制一条直线到底边，即完成了门襟的绘制；单击矩形工具，绘制一个矩形，矩形宽度为 6cm、高度为 0.5cm；按住 Alt 键再用鼠标拖动矩形，再复制一个矩形，将其放置在第一个矩形的下方，即完成了扣攀的绘制；按住 Shift 键，单击椭圆工具，绘制一个圆形，圆形宽度和高度均为 1.3cm，将其放置在双矩形的中点；单击橡皮擦工具，将多余的地方擦掉，即完成了扣子的大致绘制。

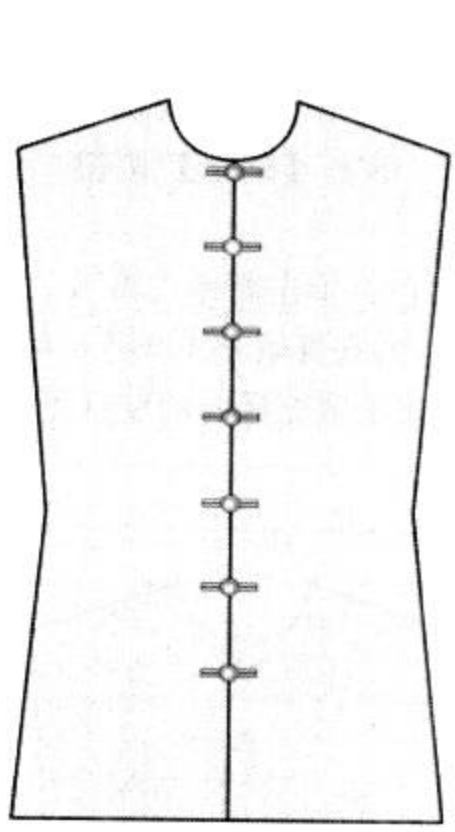


图 4-152

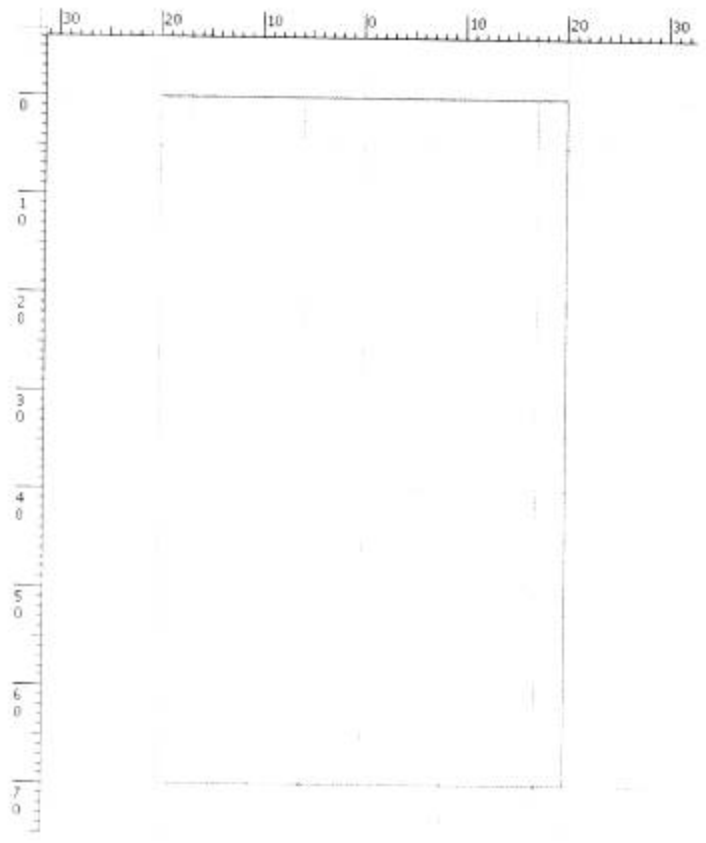


图 4-153

单击路径选择工具，拖出一个虚线框，将扣攀和扣子同时框住（即同时选中），将其拖放到门襟线上端；按住 Alt 键，再用鼠标拖动刚选中的扣攀和扣子，再复制一个，利用这种方法再制 6 个扣子，并将其向下拖放到适当位置，即完成了扣子的绘制（见图 4-155 和图 4-156）。

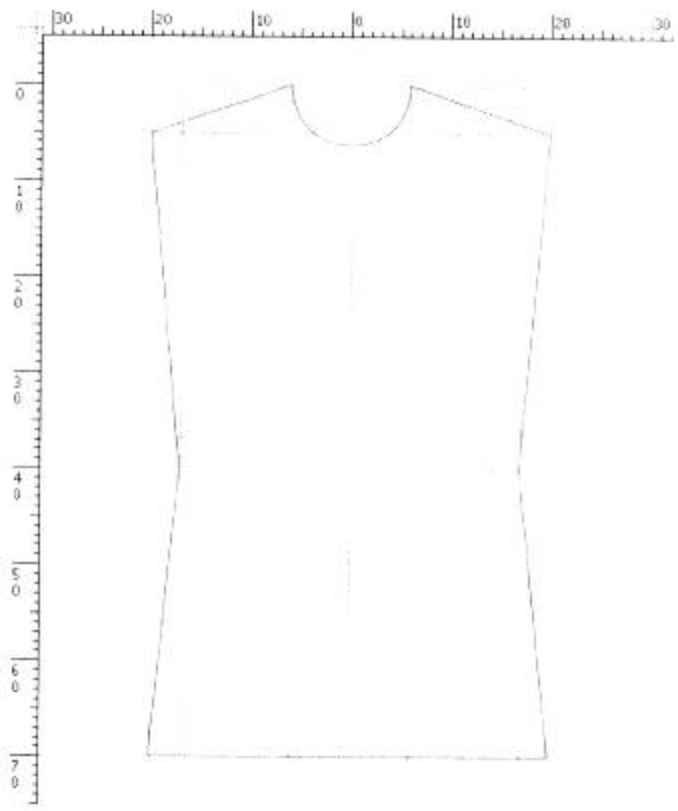


图 4-154

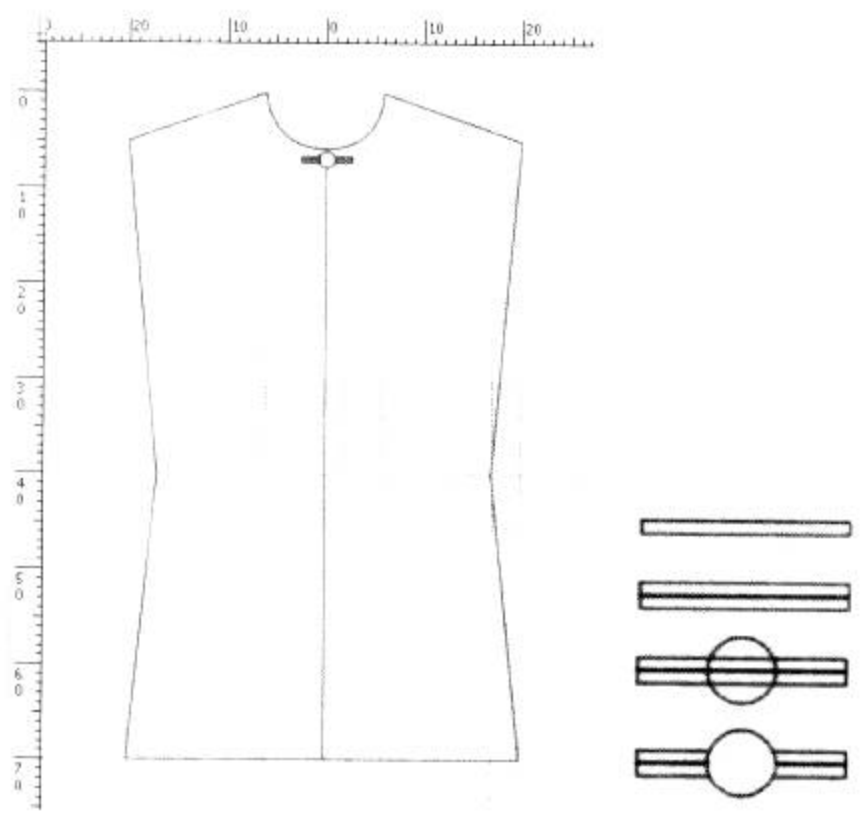


图 4-155

4．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选

择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-157）。



图 4-156

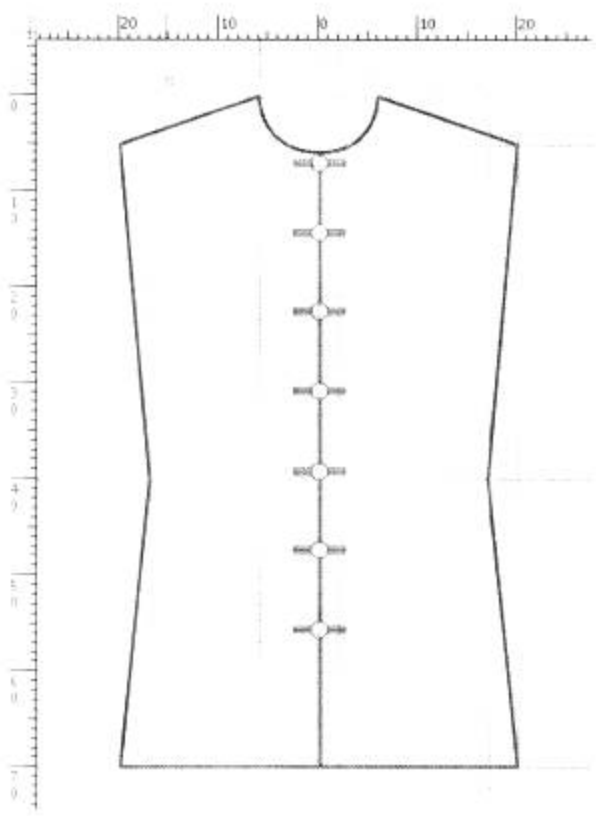


图 4-157

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充灰色；利用同样的方法为矩形扣攀填充深灰色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变。

这样即完成了中式布纽扣对襟的绘制（见图 4-158）。

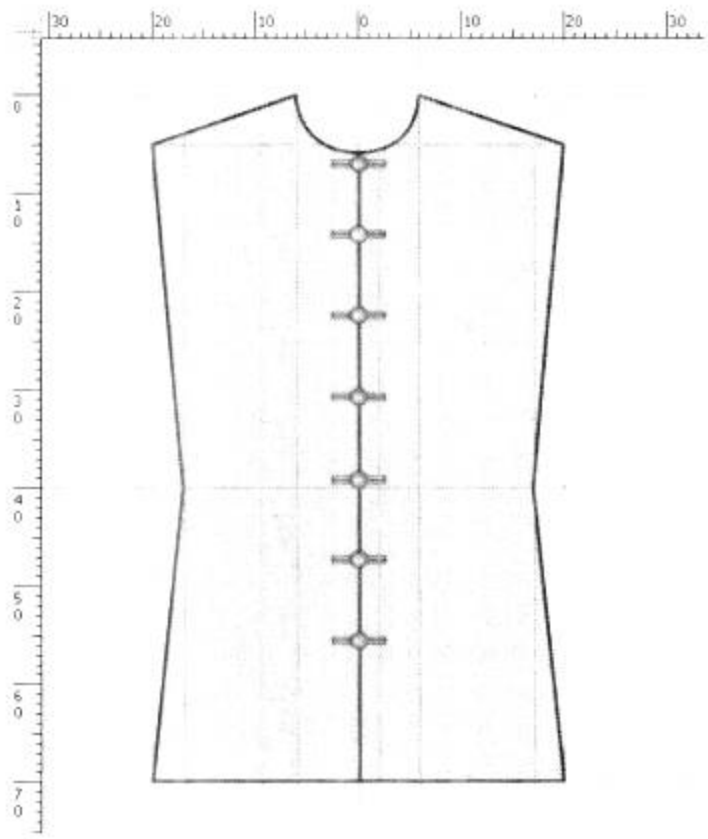


图 4-158

4.3.4 拉链门襟的设计与表现

拉链门襟的款式图如图 4-159 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参考辅助线，单击矩形工具，在适当位置绘制一个矩形（见图 4-160）。

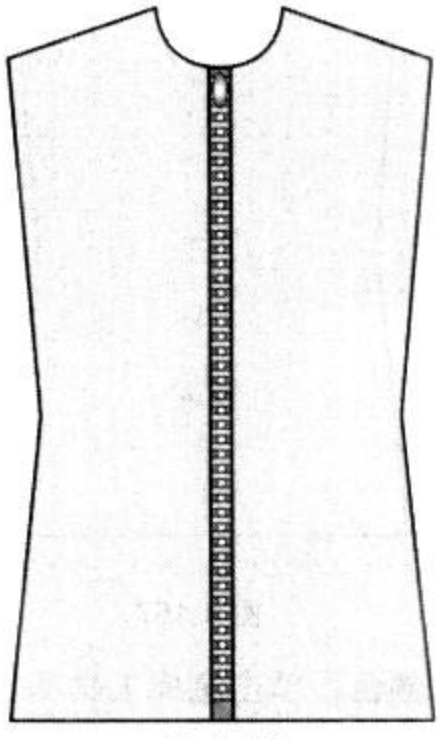


图 4-159

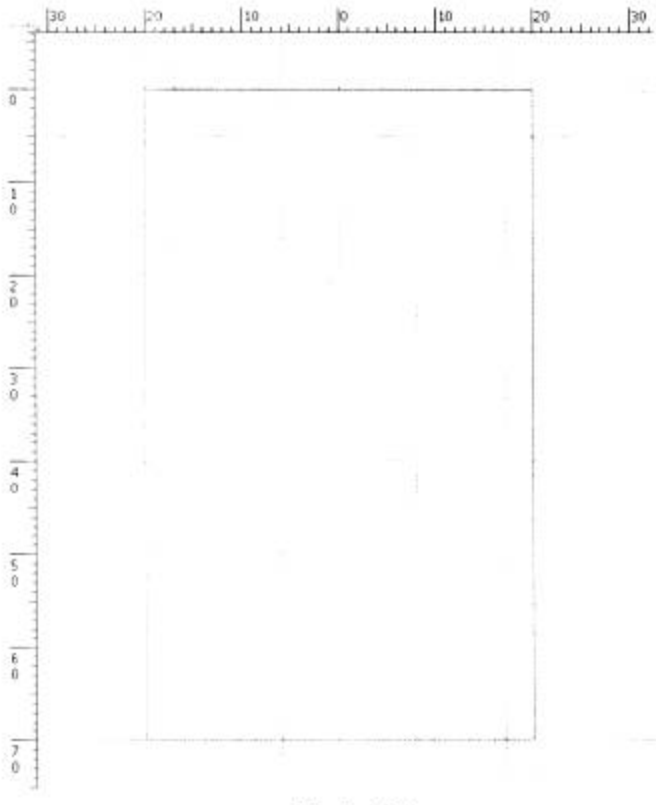


图 4-160

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形周边增加相应锚点，移动锚点到相应位置，将领口直线转换为曲线，拖动曲线，调节左右两边的控制柄，使其弯曲为前领口形状；单击直接选择工具，拖动相关锚点，使其形成衣身形状（见图 4-161）。

3．绘制拉链：单击矩形工具，在衣身中心绘制一个矩形，作为拉链外框（见图 4-162）。

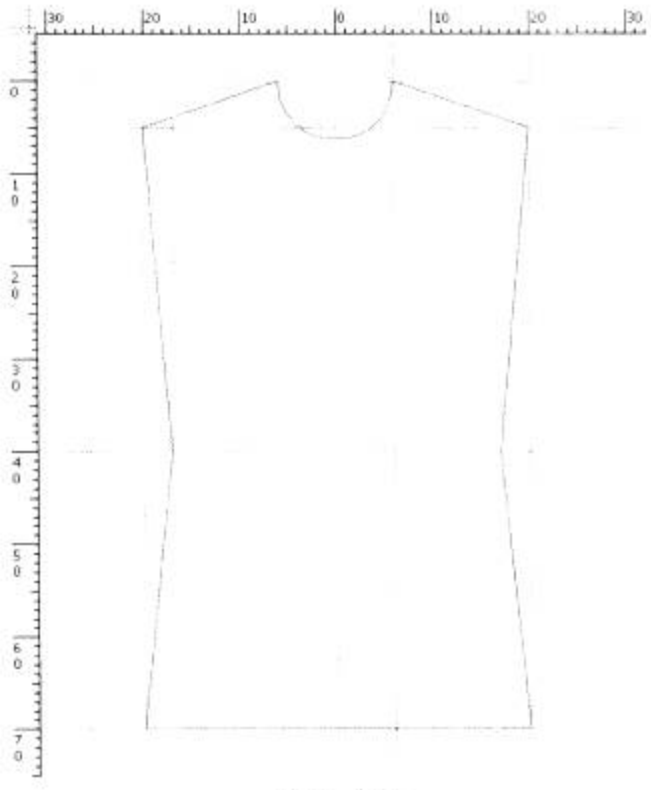


图 4-161



图 4-162

单击矩形工具，绘制一个矩形，其宽度为1mm，高度为 0.3mm；再制一个矩形，其宽度设置为 0.3mm，将其移动到原矩形的下方，并与其对齐（见图 4-163）。



图 4-163

按住 Alt 键，单击路径选择工具，选中刚绘制好的两个矩形，拖动矩形，复制出另一组矩形，将其摆放好；利用同样的方法，连续再制，直到排满门襟线为止；单击椭圆工具，绘制拉链的拉手，并将其放置在拉链上端；单击矩形工具，绘制拉链下端头，并将其放置在拉链下端（见图 4-164）。

4．加粗轮廓：首先在“图层”画板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-165）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色。单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充灰色；利用同样的方法，为拉链外框填充深灰色，为拉链齿组填充白色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节渐变颜色，为拉链拉手填充径向渐变（见图 4-166）。

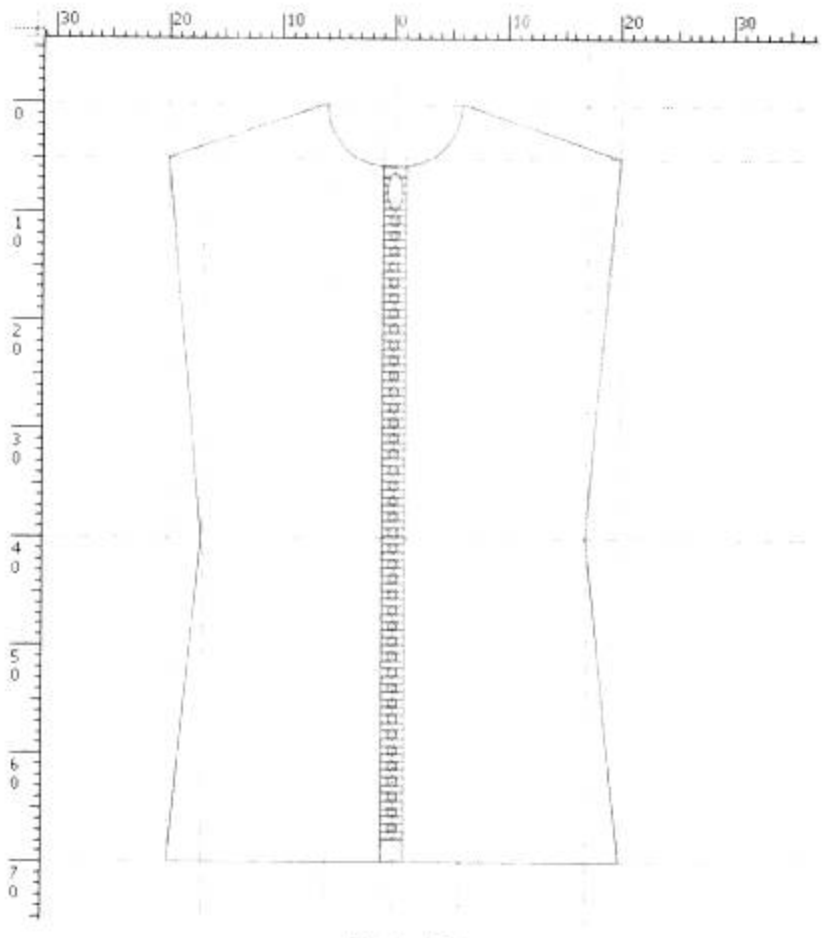


图 4-164

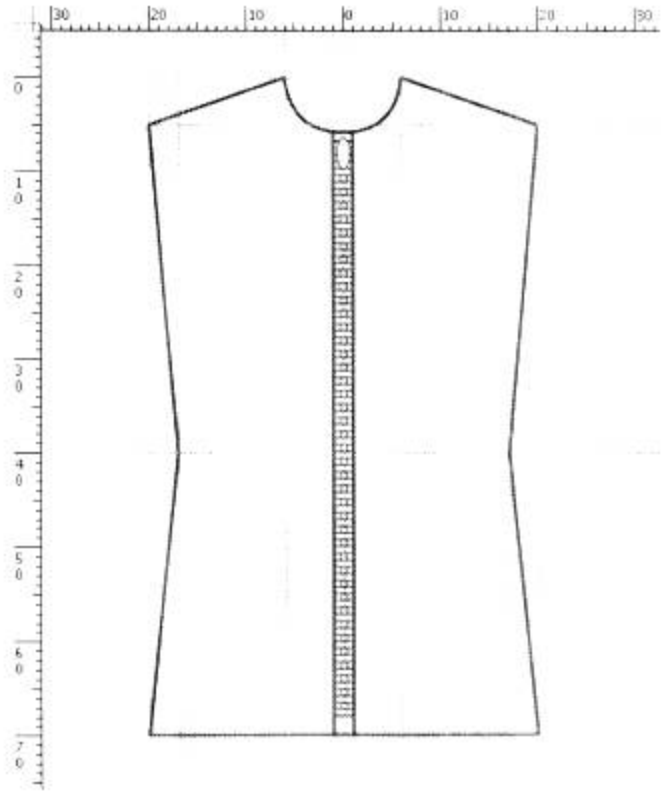


图 4-165

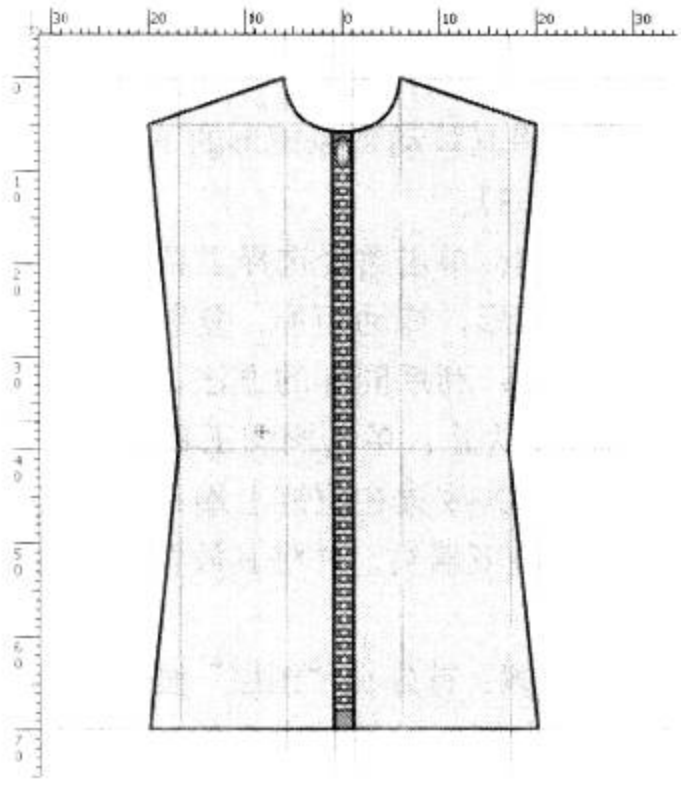


图 4-166

4.3.5 带袢门襟的设计与表现

带袢门襟的款式图如图 4-167 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，单击矩形工具，在适当位置绘制一个矩形（见图 4-168）。

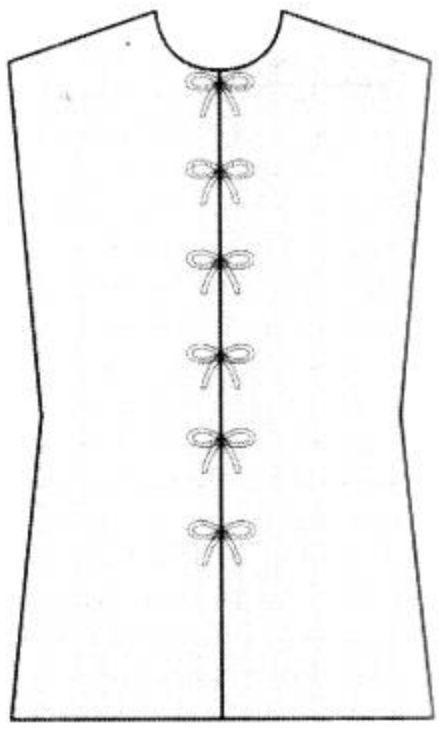


图 4-167



图 4-168

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形周边增加相应锚点，移动锚点到相应位置，将领口直线转换为曲线，拖动曲线，调节左右两边的控制柄，使其弯曲为前领口形状；单击直接选择工具，拖动相关锚点，使其形成衣身形状（见图 4-169）。

3．绘制带袢门襟：单击钢笔工具，绘制一条中心线，作为门襟线（见图 4-170）。



图 4-169



图 4-170

单击钢笔工具，绘制打结带袢；单击添加锚点工具，添加锚点，将直线转换为曲线，移动到领子的下面（见图 4-171）。

按住 Alt 键，拖动刚绘制好的结进行复制，再制 5 个，并将其逐个放置在门襟线上的适当位置（见图 4-172）。



图 4-171

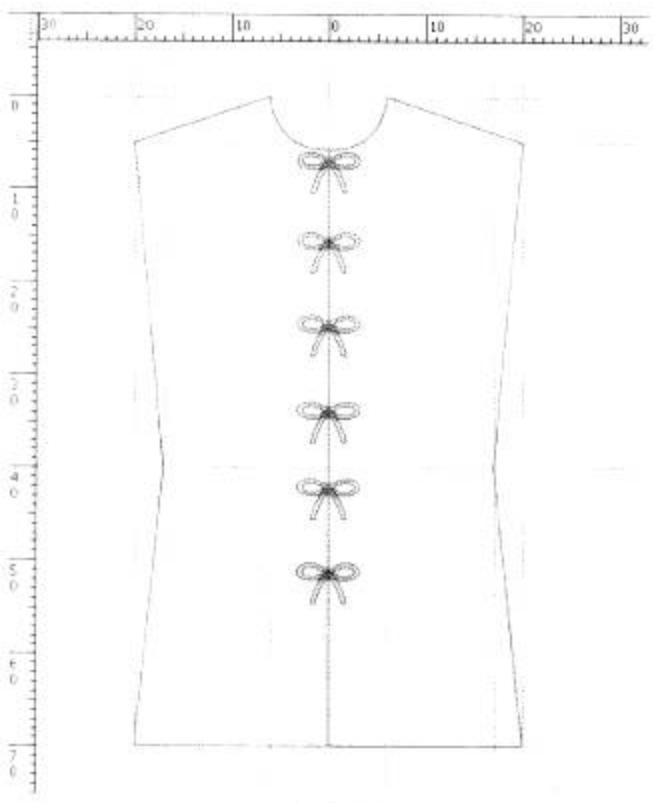


图 4-172

4．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择

“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-173）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充灰色；利用同样的方法为袢带扣子填充白色（见图 4-174）。

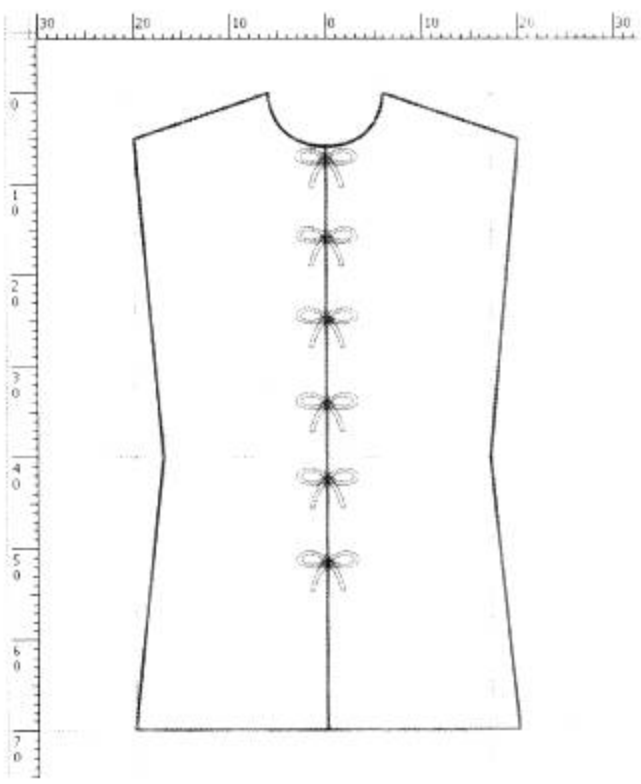


图 4-173

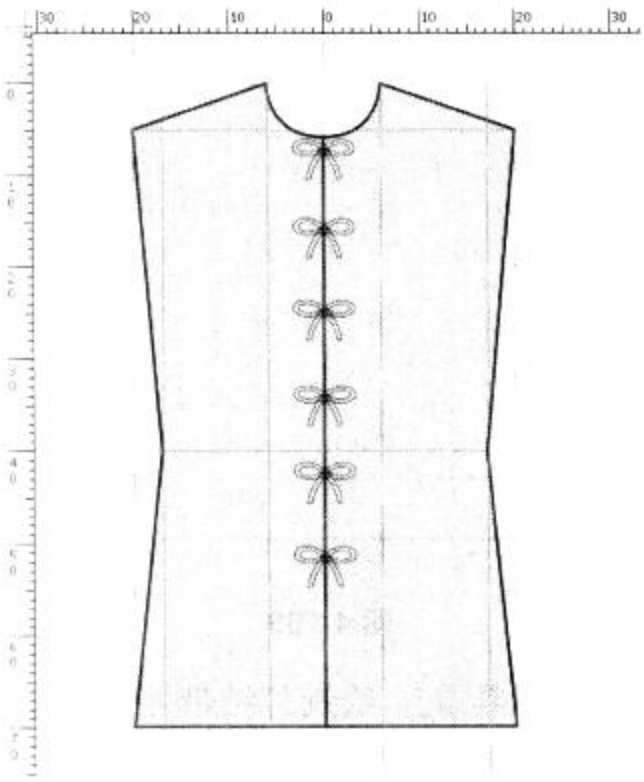


图 4-174

4.3.6 明门襟的设计与表现

明门襟的款式图如图 4-175 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参考辅助线，单击矩形工具，在适当位置绘制一个矩形（见图 4-176）。

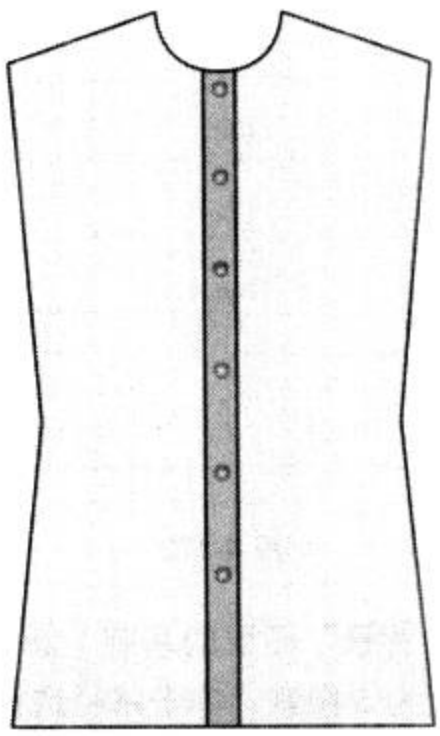


图 4-175

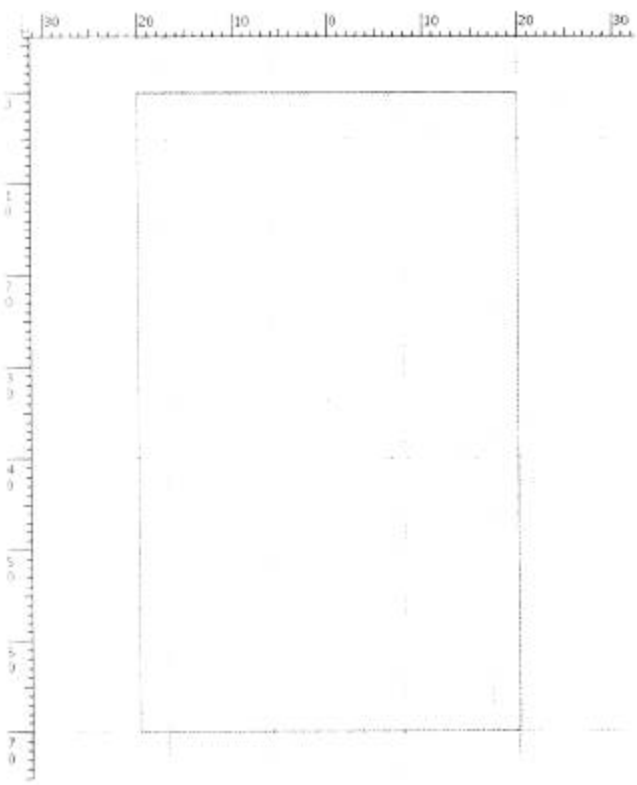


图 4-176

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形周边增加相应锚点，移动锚点到相应位置，将领口直线转换为曲线，拖动曲线，调节左右两边的控制柄，使其弯曲为前领口形状；单击直接选择工具，拖动相关锚点，使其形成衣身形状（见图 4-177）。

3．绘制门襟和纽扣：单击矩形工具，在衣身中心线处绘制一个竖向矩形，作为明门襟；单击椭圆工具，按住 Shift 键，绘制一个圆形，其宽度、高度均为 1.5mm；单击路径选择工具，将其放置在矩形上部的中心位置，作为第一个扣子（见图 4-178）。

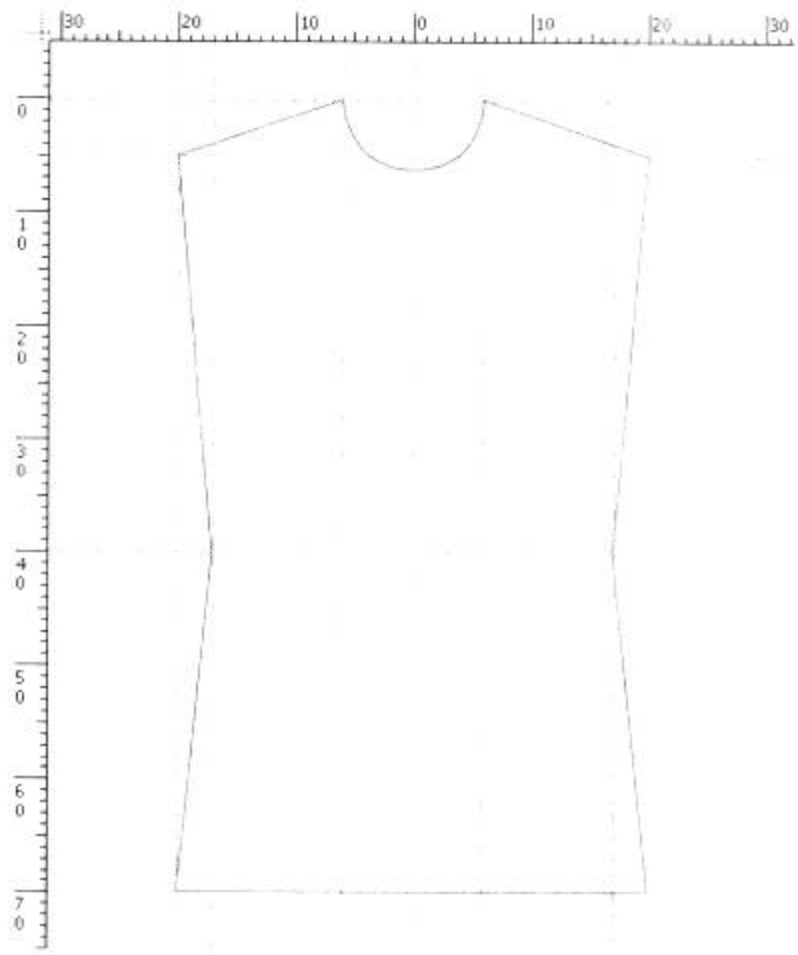


图 4-177



图 4-178

按住 Alt 键，单击路径选择工具，选中扣子，拖动扣子，再复制一个扣子，将其向下移动适当距离，作为第 2 个扣子。利用同样的方法，绘制其他扣子（见图 4-179）。

4．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-180）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的浅灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充浅灰色；利用同样的方法为矩形门襟填充深灰色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变（见图 4-181）。



图 4-179

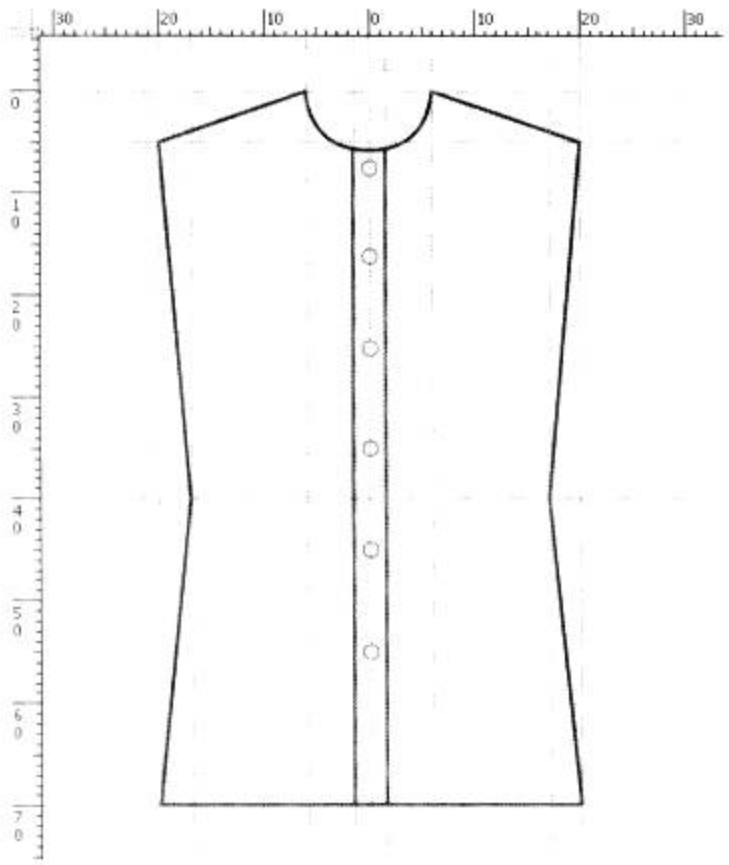


图 4-180

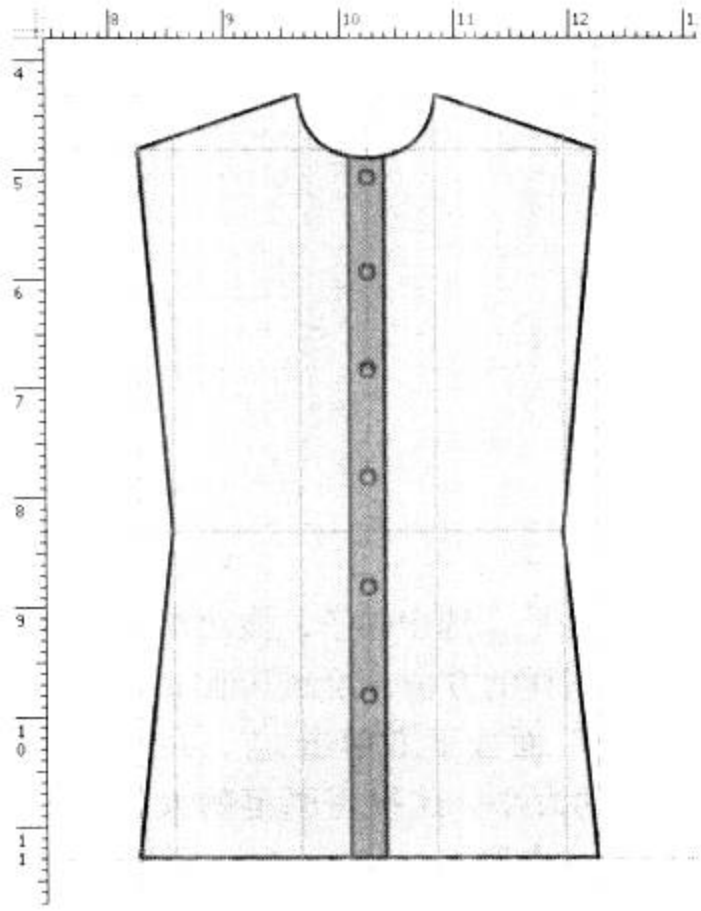


图 4-181

4.3.7 暗门襟的设计与表现

暗门襟的款式图如图 4-182 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参考辅助线，单击矩形工具 ，在适当位置绘制一个矩形（见图 4-183）。

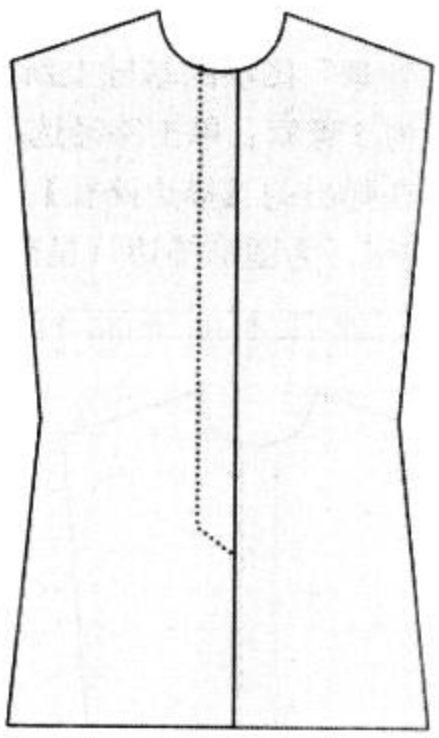


图 4-182

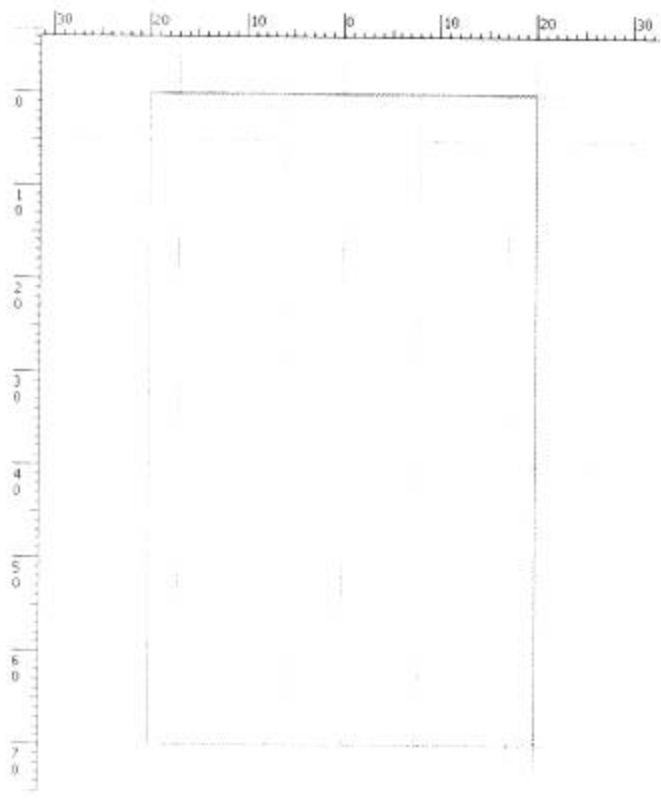


图 4-183

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形周边增加相应锚点，移动锚点到相应位置，将领口直线转换为曲线，拖动曲线，调节左右两边的控制柄，使其弯曲为前领口形状；单击直接选择工具，拖动相关锚点，使其形成衣身形状（见图 4-184）。

3．绘制门襟和纽扣：单击钢笔工具，在中心线处绘制一条竖向直线，作为门襟线（见图 4-185）。

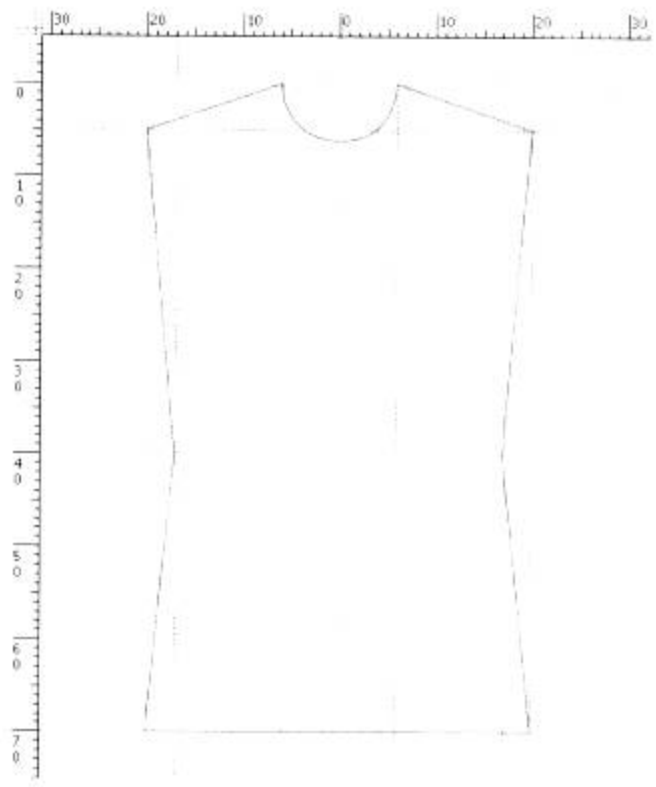


图 4-184

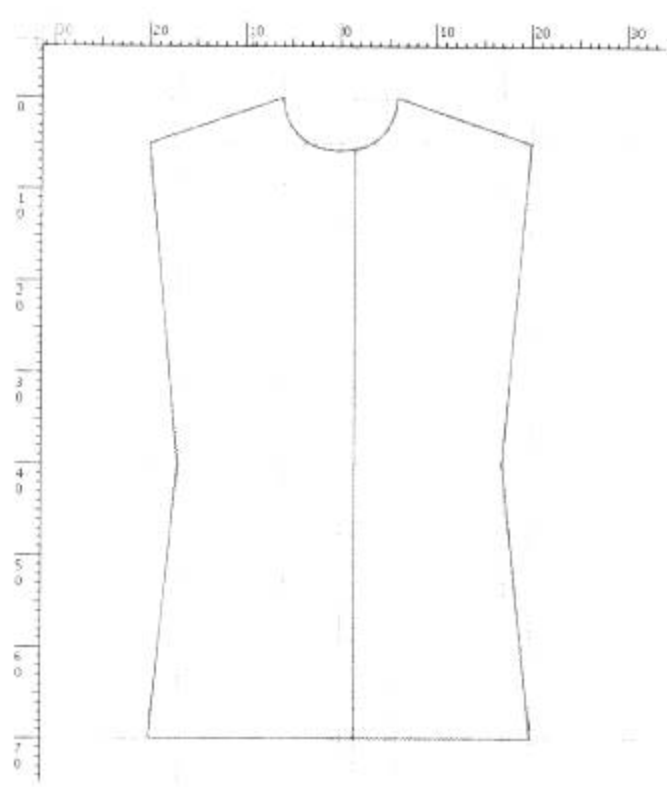


图 4-185

首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描

边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了明线的绘制（见图 4-186）。

4．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-187）。

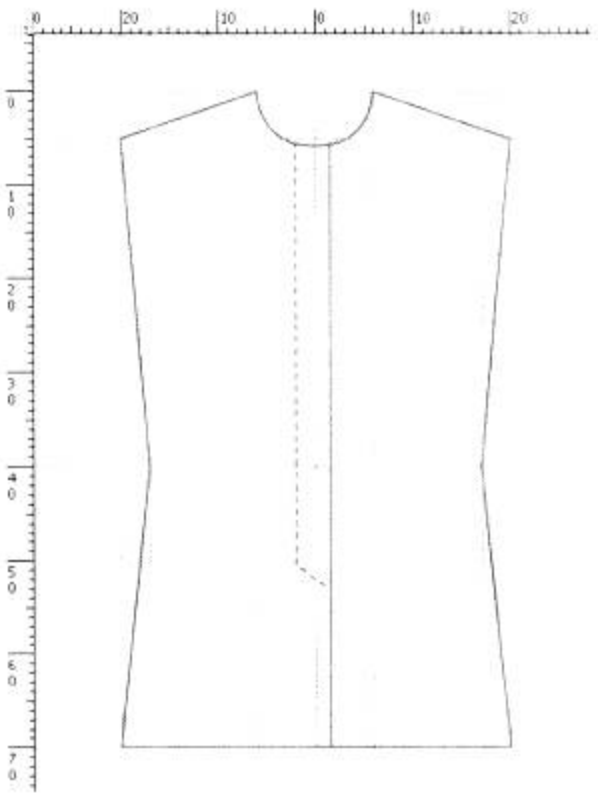


图 4-186

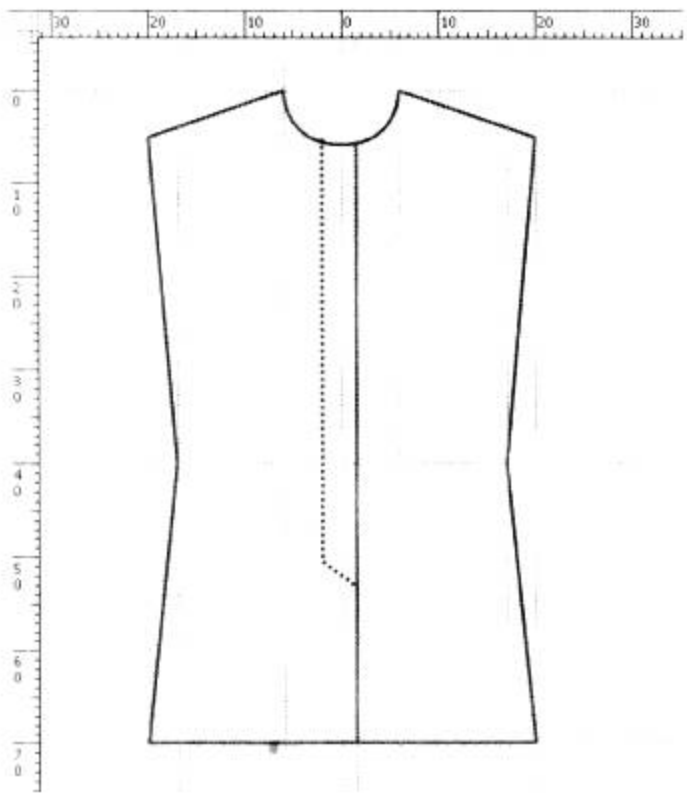


图 4-187

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充灰色（见图 4-188）。

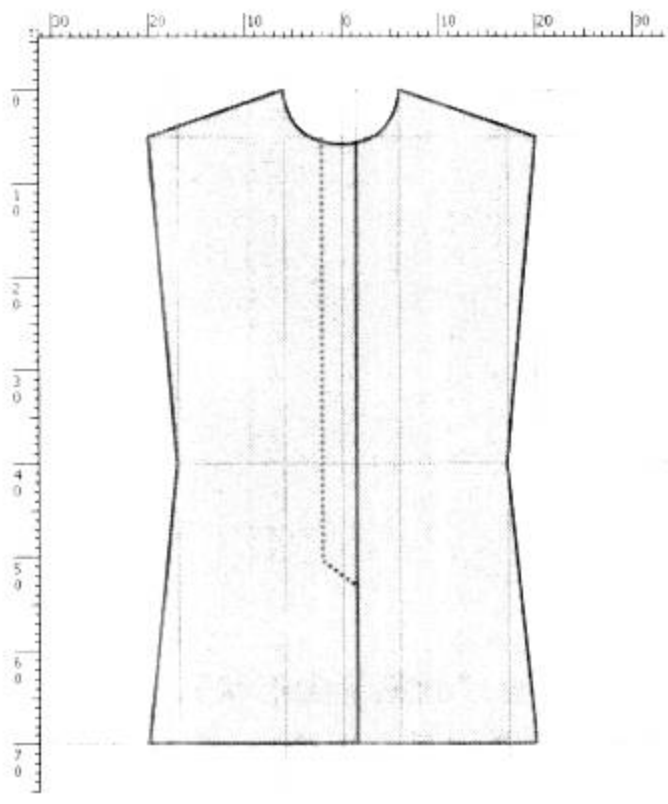


图 4-188

4.3.8 斜门襟的设计与表现

斜门襟的款式图如图 4-189 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参考辅助线，单击矩形工具，在适当位置绘制一个矩形（见图 4-190）。

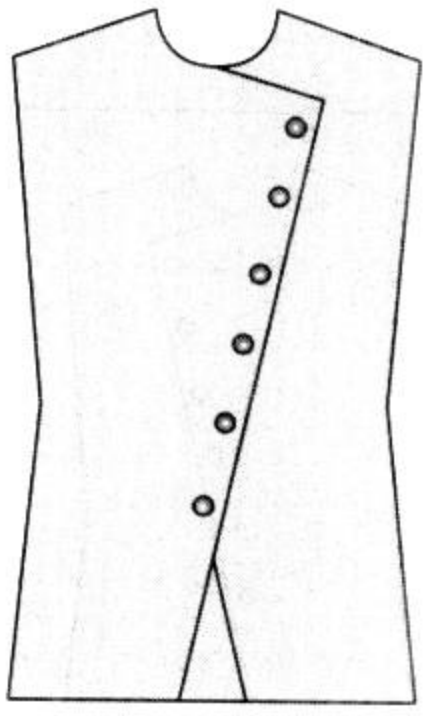


图 4-189

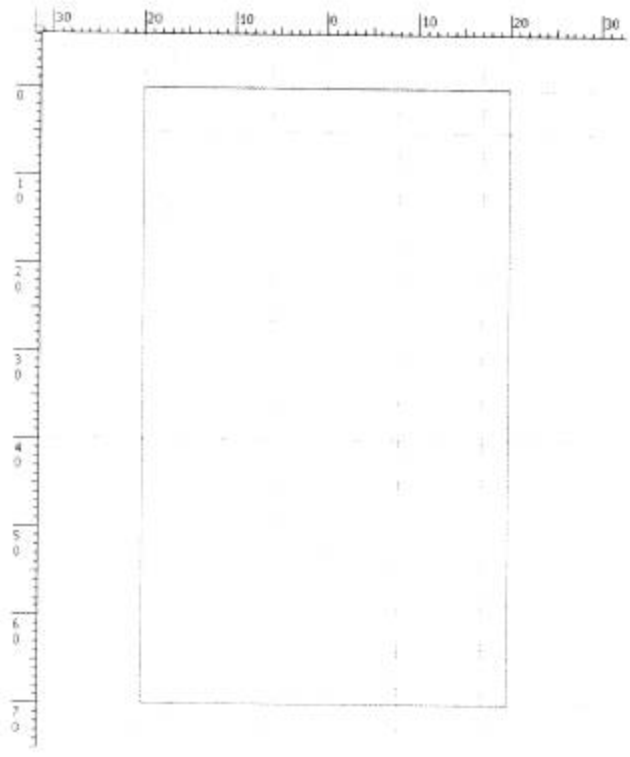


图 4-190

2．绘制衣身：单击添加锚点工具，在矩形周边增加相应锚点，移动锚点到相应位置，将领口直线转换为曲线，拖动曲线，调节左右两边的控制柄，使其弯曲为前领口形状；单击直接选择工具，拖动相关锚点，使其形成衣身形状（见图 4-191）。

3．绘制门襟和纽扣：单击钢笔工具，按照图示绘制斜门襟（见图 4-192）。

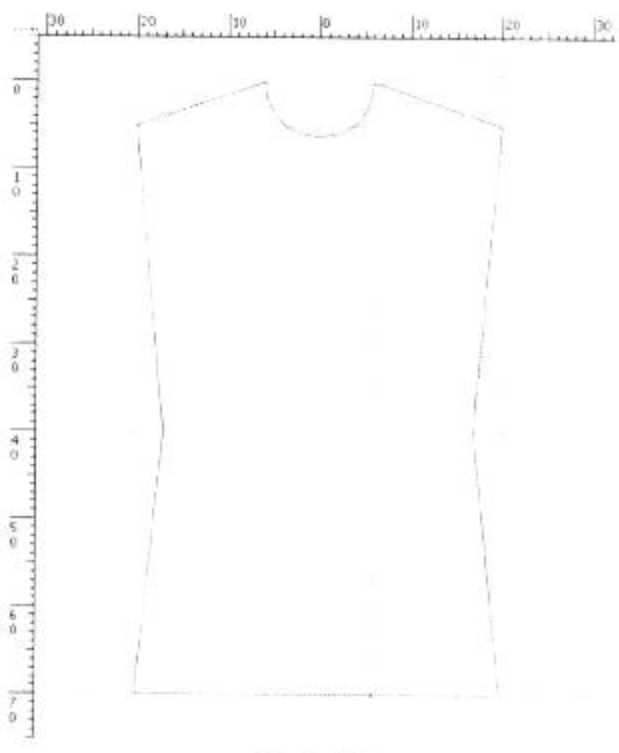


图 4-191

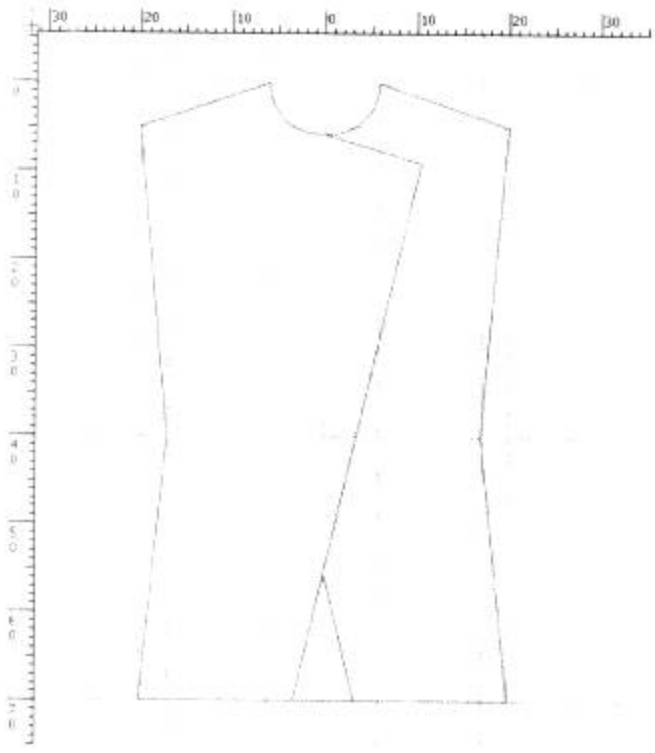


图 4-192

单击钢笔工具，在衣身中线右侧 2mm 处绘制一条竖向直线作为门襟线；单击椭圆工具，

按住 Shift 键，绘制一个圆形，圆形宽度和高度均为 2cm；单击路径选择工具，选中扣子，并将其放置到适当的位置；按住 Alt 键拖动刚绘制的扣子，再制另一个扣子，将其向下移动适当距离，作为第 2 个扣子；利用同样的方法，绘制其他扣子（见图 4-193）。

4．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-194）。

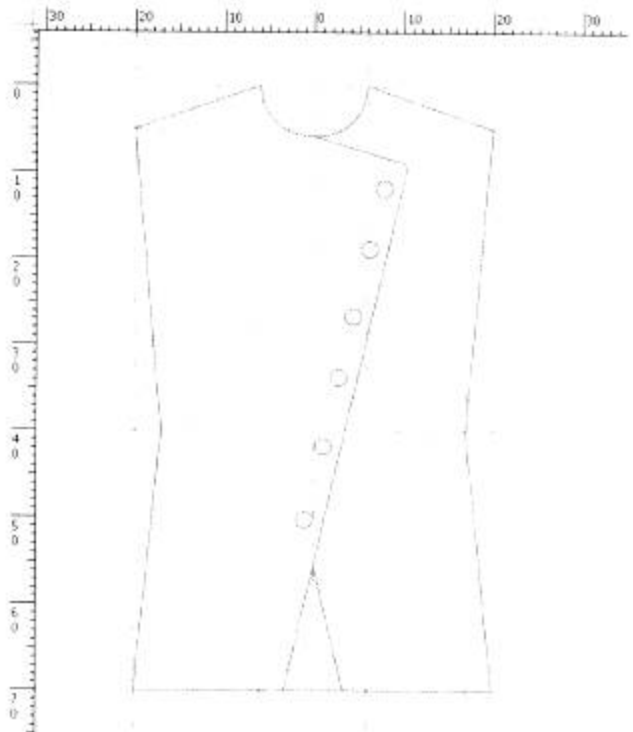


图 4-193

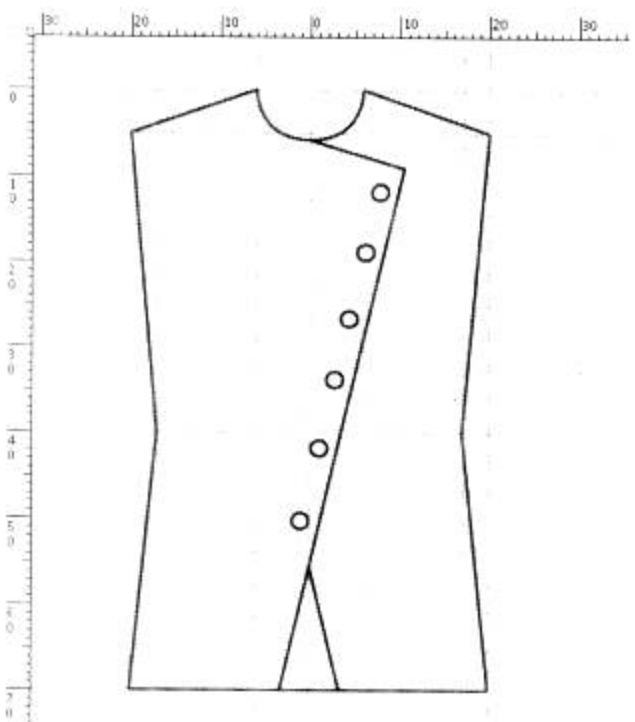


图 4-194

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为衣身填充灰色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变（见图 4-195）。

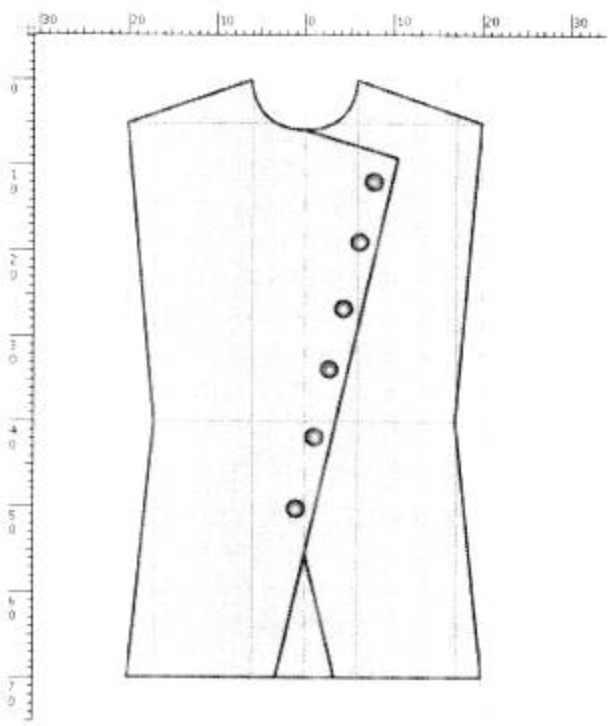


图 4-195



4.4 口袋的设计与表现

口袋在服装设计中的运用很广泛，它不仅能提高服装的实用功能，也常常是装饰服装的重要元素。

4.4.1 口袋的设计要点

1．方便使用

具有实用功能的口袋一般都是用来放置小件物品的，因此，口袋的朝向、位置和大小都要方便手的操作。

2．整体协调

口袋的大小和位置都可能与服装的相应部位产生对比关系，因此，设计口袋的大小和位置时要注意使其与服装的相应部位的大小、位置协调。运用于口袋的装饰手法也很多，在对口袋作装饰设计时，也要注意所采用的装饰手法与整体风格相协调。

另外，口袋的设计还要结合服装的功能要求和材料特征一起考虑。一般情况下，表演服、专业运动服以及用柔软、透明材料制作的服装无需设计口袋，而制服、旅游服或用粗厚材料制作的服装则可以设计口袋，以增强它们的功能性和审美性。

3．口袋分类

根据口袋的结构特征，口袋可以分为贴袋、挖袋和插袋三种类型。不同类型的口袋设计方法与表现方法也会有较大的不同。

学会了用电脑画上述服装局部的画法，画口袋就十分容易了，因此，这里仅介绍画口袋的一般步骤，供大家学习时参考。

4.4.2 贴袋的设计与表现

贴袋是贴缝在服装表面的口袋，是所有口袋中造型变化最丰富的一类。用电脑设计和表现贴袋除了要注意准确地画出贴袋在服装中的位置和基本形态以外，还要注意准确地画出贴袋的缝制工艺和装饰工艺的特征。

绘制贴袋的一般步骤是：设置原点和辅助线、绘制框图、绘制外轮廓、绘制袋盖、绘制内部分割线、绘制明线、加粗轮廓、填充颜色等。下面以如下贴袋款式图为例，介绍贴袋的数字化绘制方法（见图 4-196）。

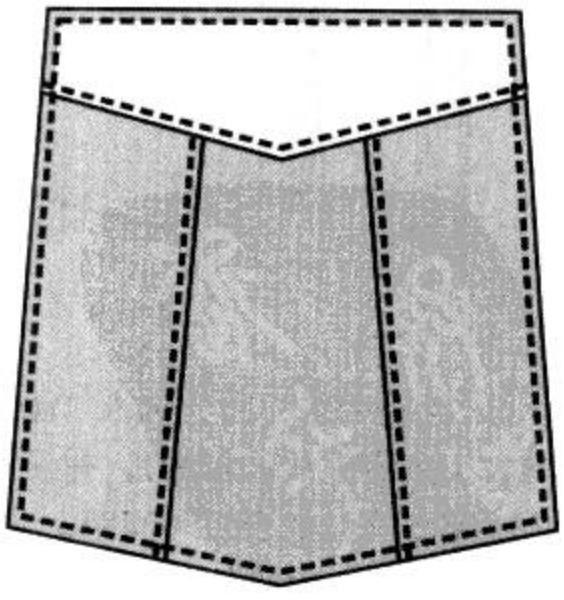


图 4-196

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，单击矩形工具，在图纸适当位置绘制一个宽度为 15mm、高度为 17mm 的矩形（见图 4-197）。

2．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图

层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-198）。

注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素。

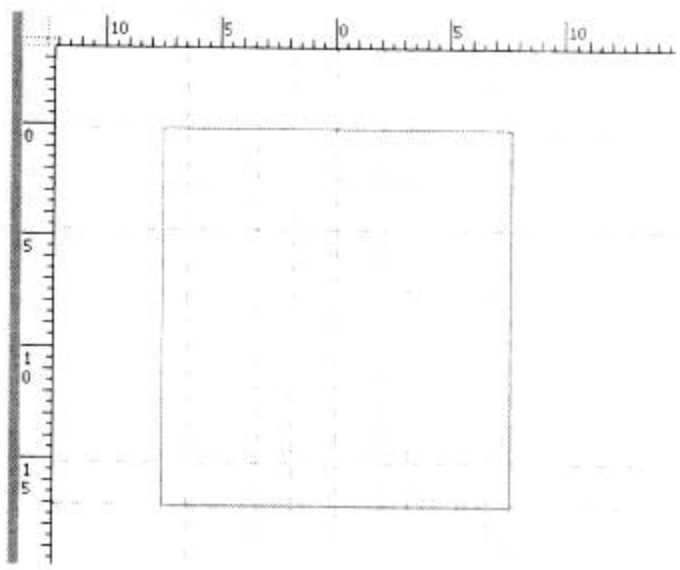


图 4-197

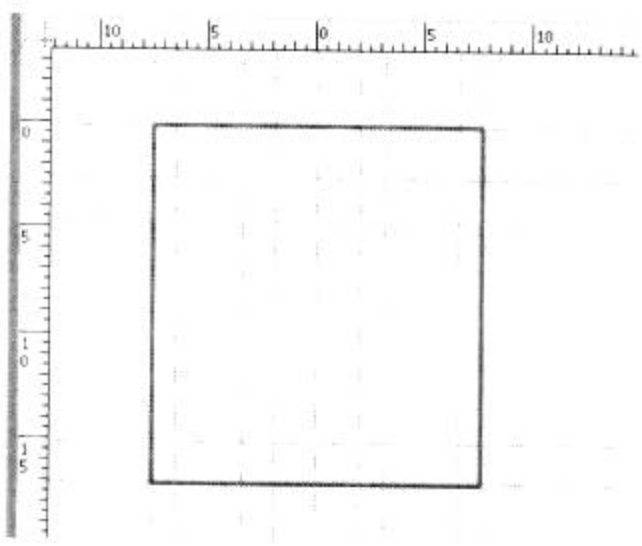


图 4-198

3．绘制外形：单击添加锚点工具，在矩形底边中点单击鼠标，增加一个锚点；单击直接选择工具，将底边两端的锚点向上移动 2mm，形成贴袋底边造型；单击直接选择工具，将矩形上边两个端点分别向内移动 1mm，形成口袋造型（见图 4-199）。

4．绘制内部分割线：单击钢笔工具，绘制内部款式分割线条（见图 4-200）。

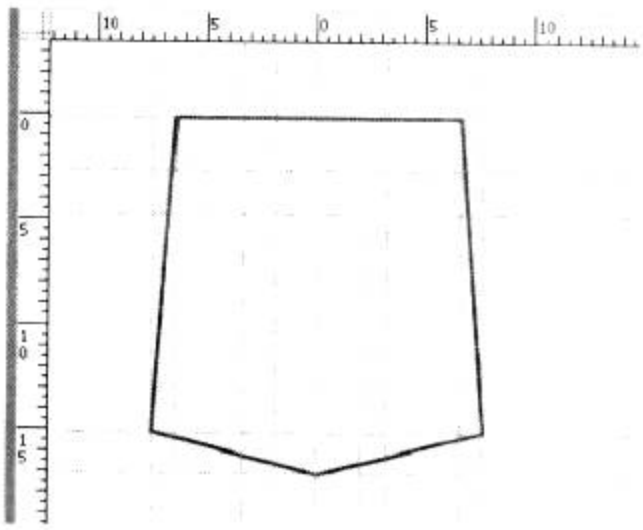


图 4-199

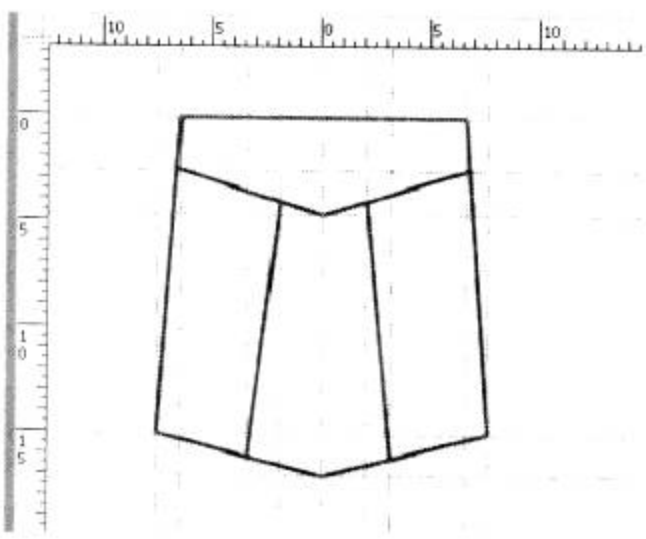


图 4-200

5．绘制明线：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了明线的绘制（见图 4-201）。

6．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中口

袋图形，单击界面右侧调色板中的灰色图标，再单击油漆桶工具，为其填充深灰色（见图 4-202）。

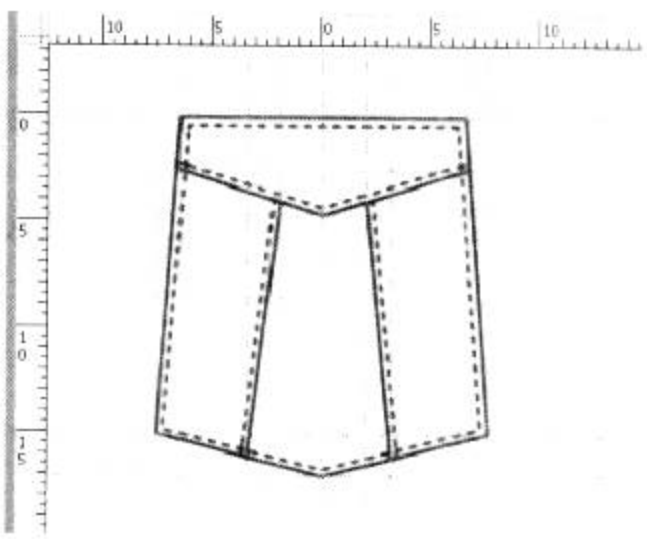


图 4-201

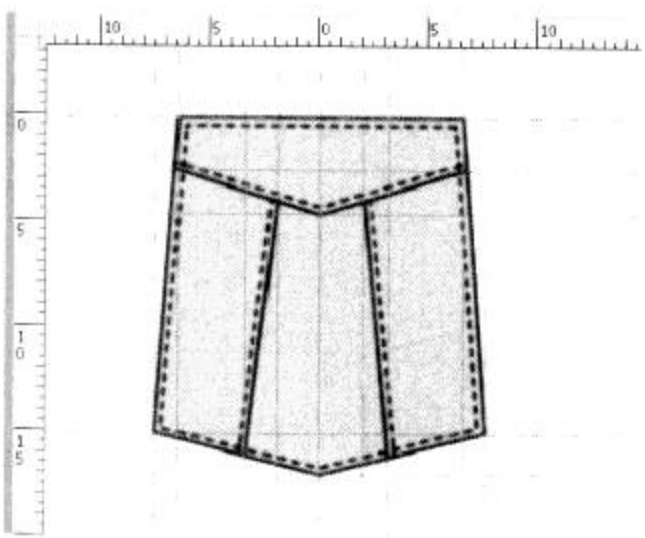


图 4-202

掌握了贴袋的基本画法就可以自由地进行其他贴袋设计了，常见贴袋的造型如图 4-203 所示。

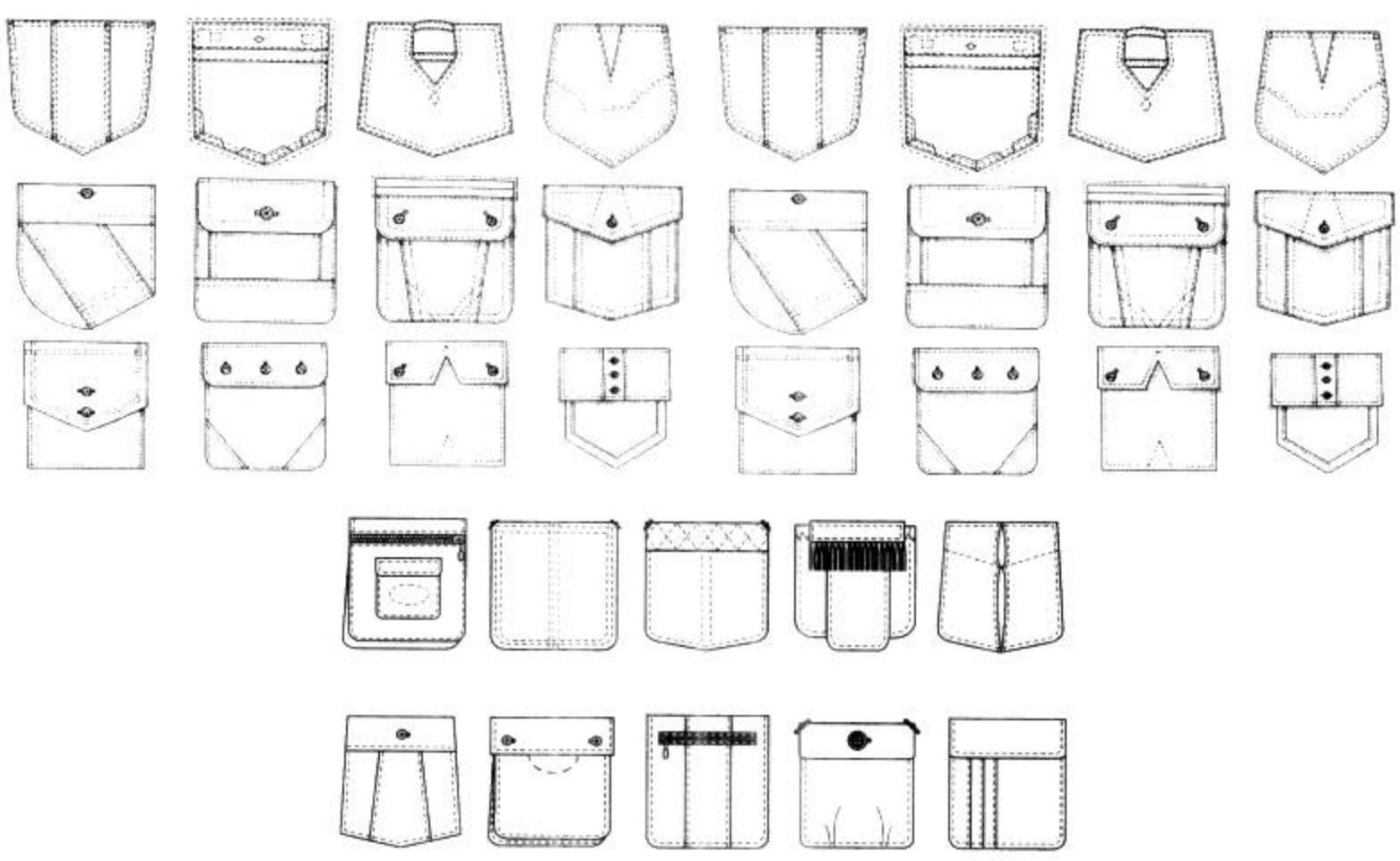


图 4-203

4.4.3 挖袋的设计与表现

挖袋的袋口开在服装的表面，而袋却藏在服装的里层。服装表面的袋口可以显露，也可以用袋盖掩饰。

挖袋的造型变化比贴袋简单，重点在对袋口或袋盖的装饰，因此，用电脑设计和表现挖袋也主要是画好挖袋袋口或袋盖在服装中的位置、基本形态，以及缝制和装饰袋口、袋盖的

工艺特征。

绘制挖袋的一般步骤：首先画出挖袋袋口的形状与大小，然后画袋口的缝纫线迹，最后用虚线绘制挖袋袋布的形状与大小，下面介绍挖袋的数字化绘制方法（见图 4-204）。

1．设置原点和辅助线，绘制虚线袋布：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，单击矩形工具，在图纸适当位置绘制一个宽度为 20mm、高度为 22mm 的矩形（见图 4-205）。

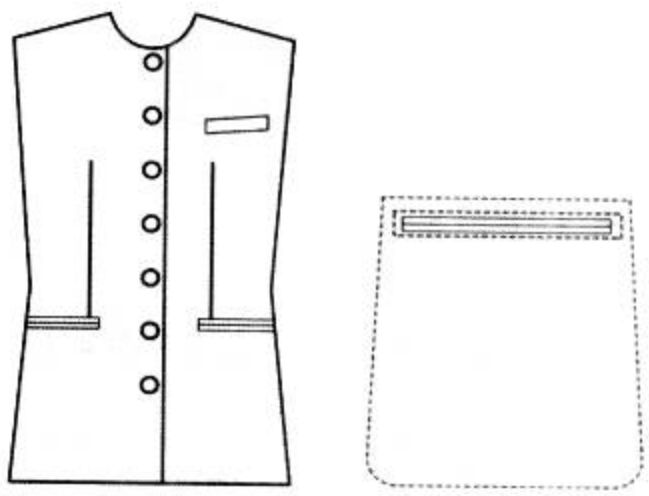


图 4-204

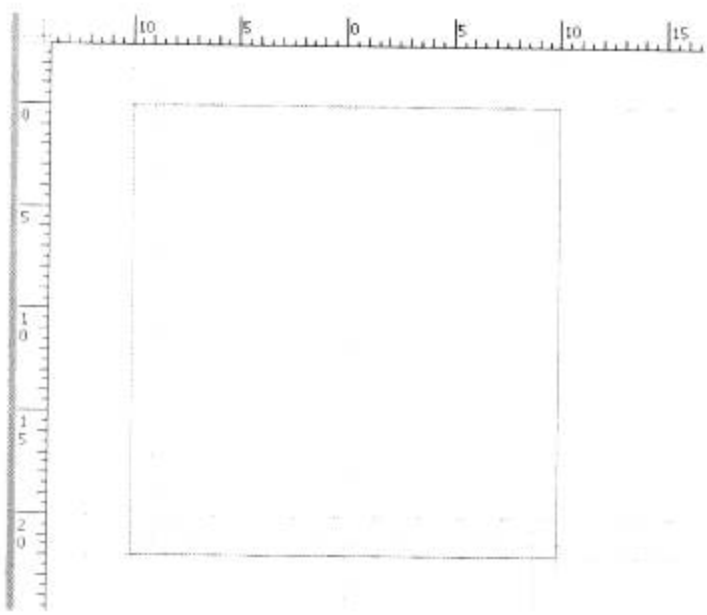


图 4-205

2．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-206）（注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素）。

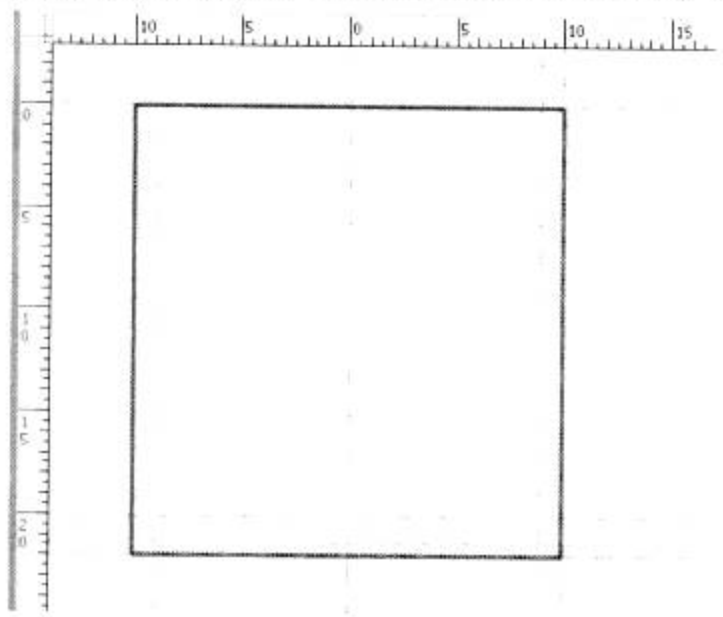


图 4-206

3．绘制衣身：单击直接选择工具，在大矩形上边向内移动上口锚点 1mm；单击添加锚点工具，通过单击鼠标，在袋布下部两侧 20mm 处各增加一个锚点，将下端两侧锚点内移各 2mm，并将其分别弯曲为圆角。

首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了明线的绘制（见图 4-207）。

4．绘制袋口：单击矩形工具，在袋布上部绘制一个宽度为 15mm，高度为 1.5mm 的矩形。单击钢笔工具，在矩形中间绘制一条横向直线（见图 4-208）。

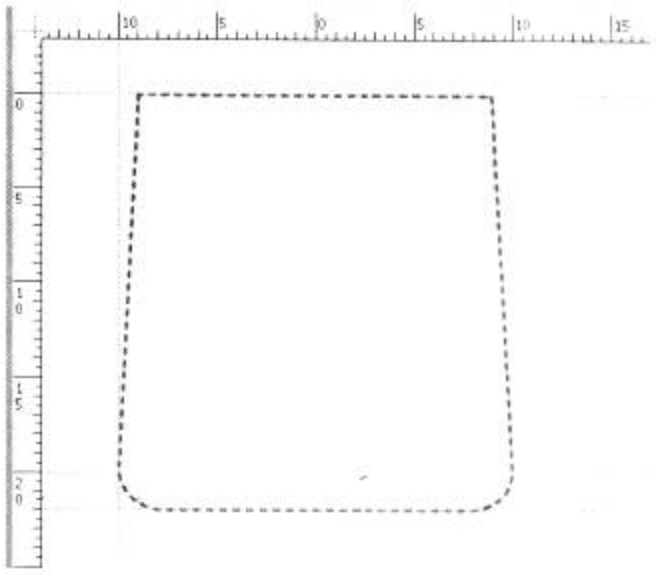


图 4-207

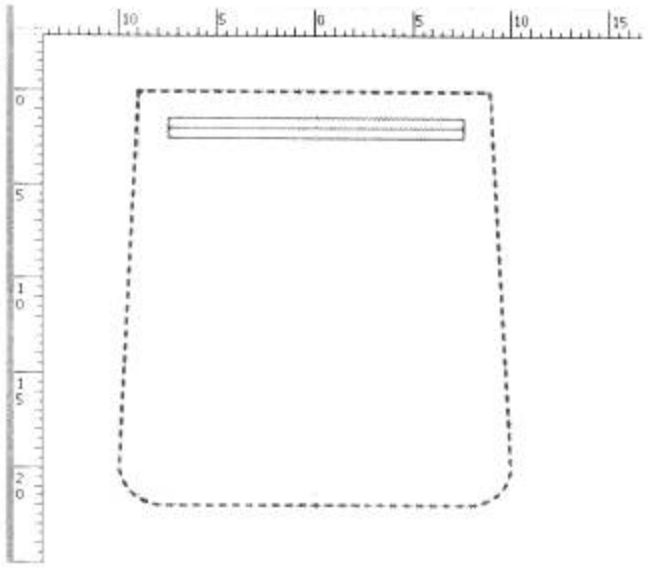


图 4-208

5．绘制袋口虚线：单击矩形工具□，在袋口外围绘制一个矩形，参照前述方法设置，设置轮廓线型为虚线（见图 4-209）。

6．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具↖，选中袋布图形，单击界面右侧调色板中的浅灰色，再单击油漆桶工具为袋布填充浅灰色；利用同样的方法，为袋口图形填充白色（见图 4-210）。

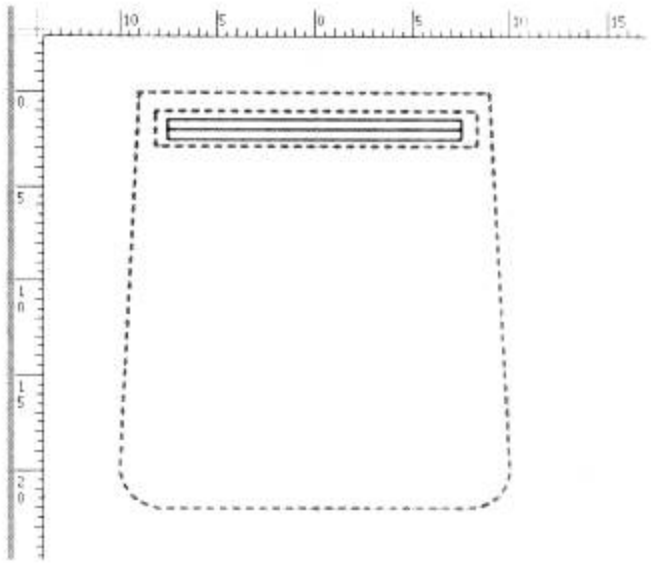


图 4-209

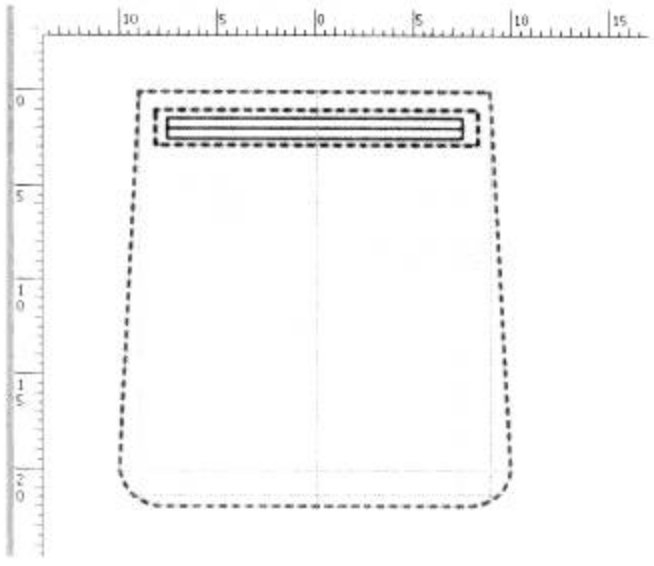


图 4-210

掌握了挖袋的基本画法就可以自由地进行其他挖袋设计了，常见的挖袋如图 4-211 所示。

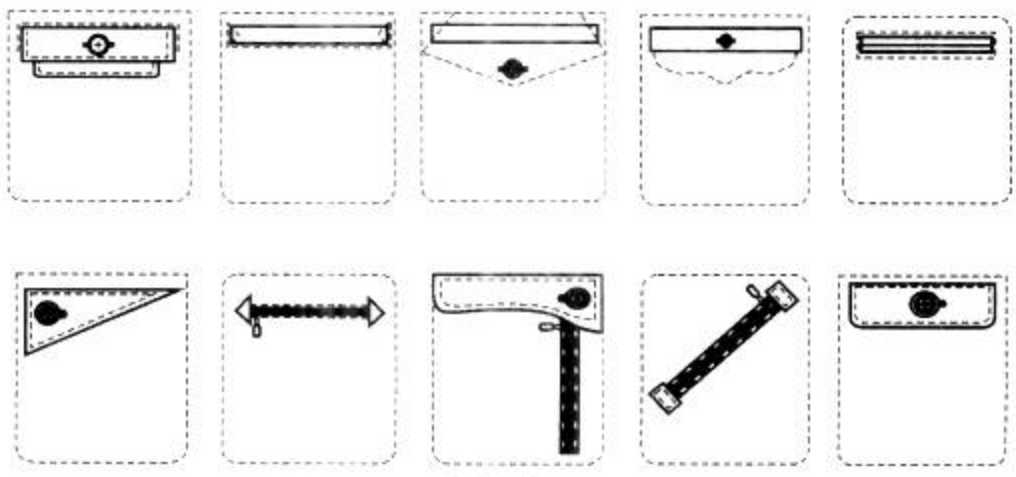


图 4-211

4.4.4 插袋的设计与表现

利用衣片的缝子为袋口形成的口袋称为插袋。插袋袋口比较隐蔽，是口袋中造型变化最小的一类。插袋的画法很简单，关键是要注意利用袋口两头的封口表现袋的位置与大小。

绘制插袋的一般步骤：先在服装缝合线的适当位置用封口形式表现袋的位置与大小，然后用缝纫线迹加固袋口。下面介绍插袋的数字化绘制方法（见图 4-212）。

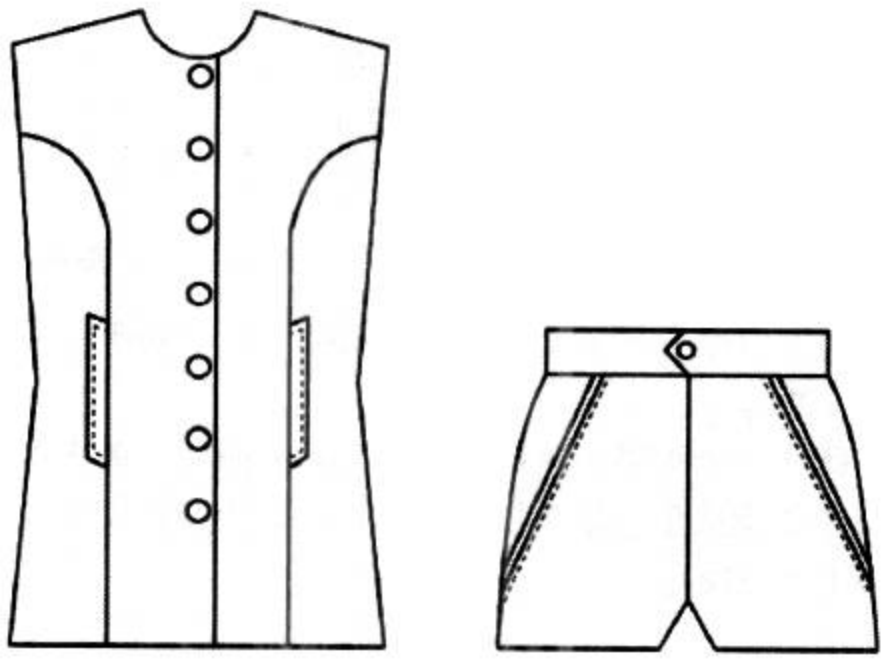


图 4-212

1．设置原点和辅助线，绘制相关服装基本形状：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，单击钢笔工具、添加锚点工具、直接选择工具和椭圆工具，绘制上衣和短裤的基本形状（见图 4-213）。

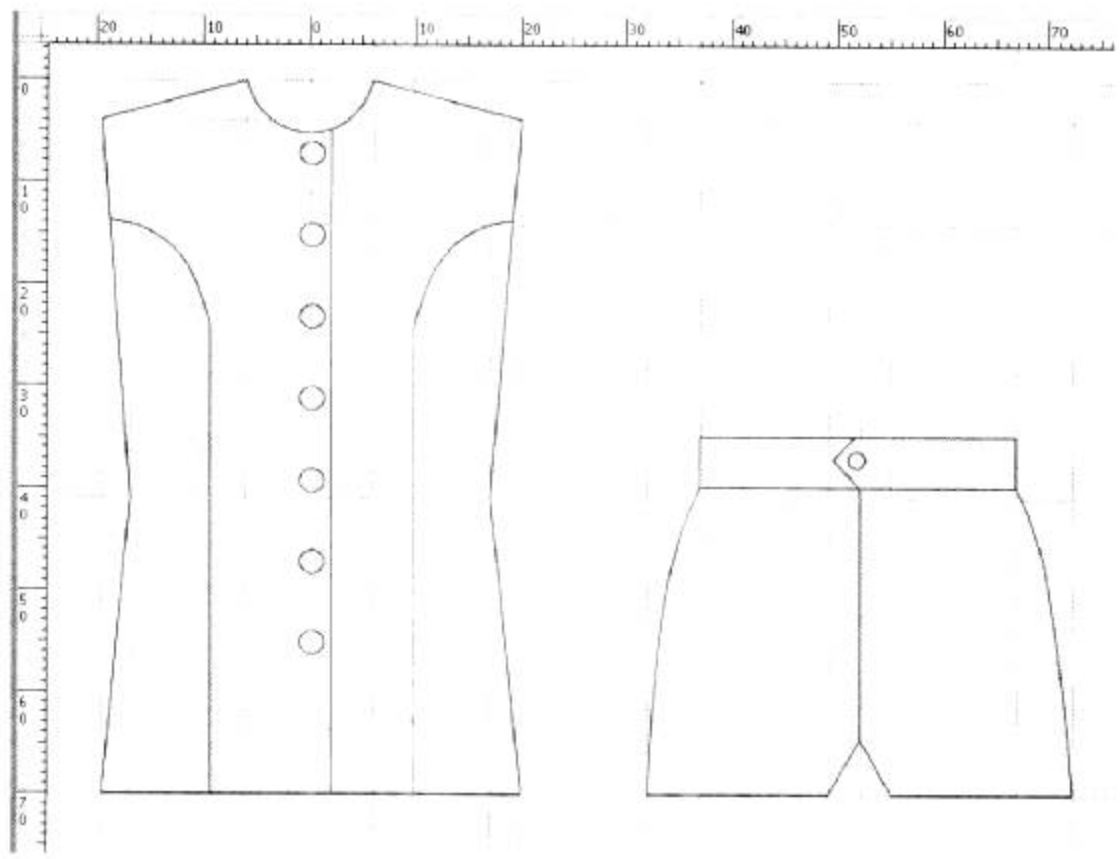


图 4-213

2．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-214）。

注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素。

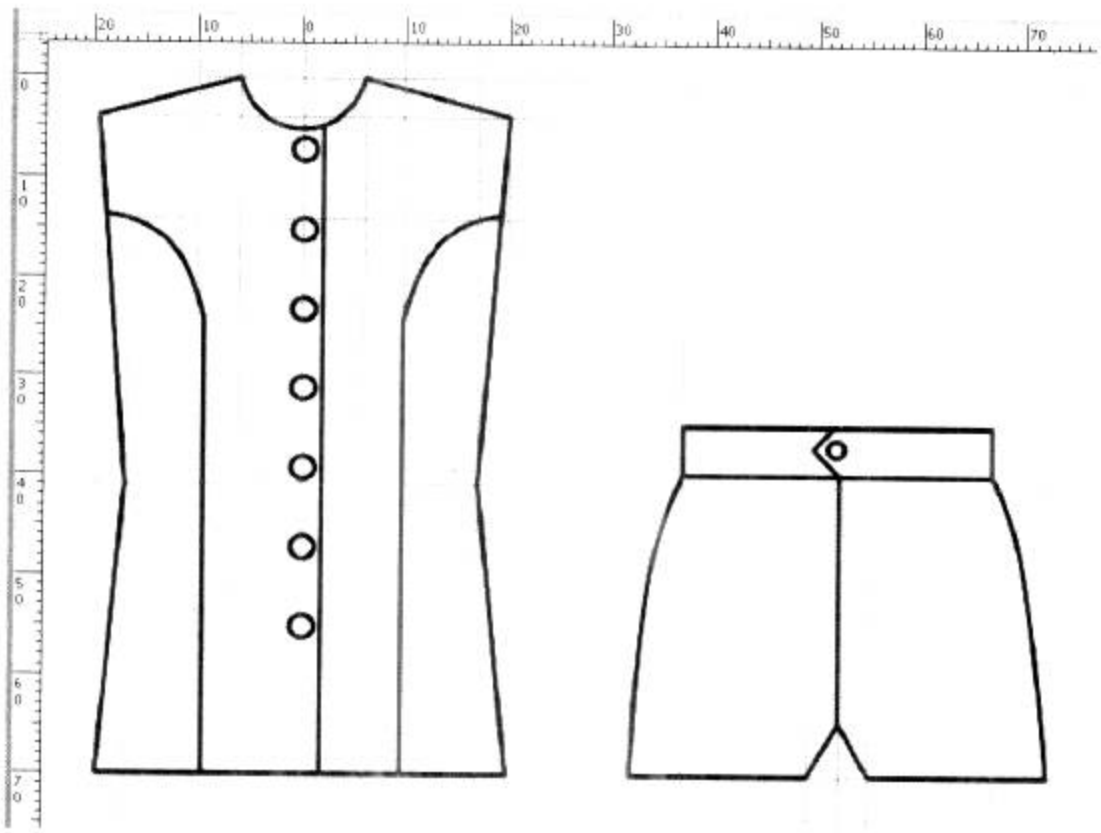


图 4-214

3．绘制袋口：单击钢笔工具，绘制上衣插袋袋口和短裤的插袋袋口（见图 4-215）。

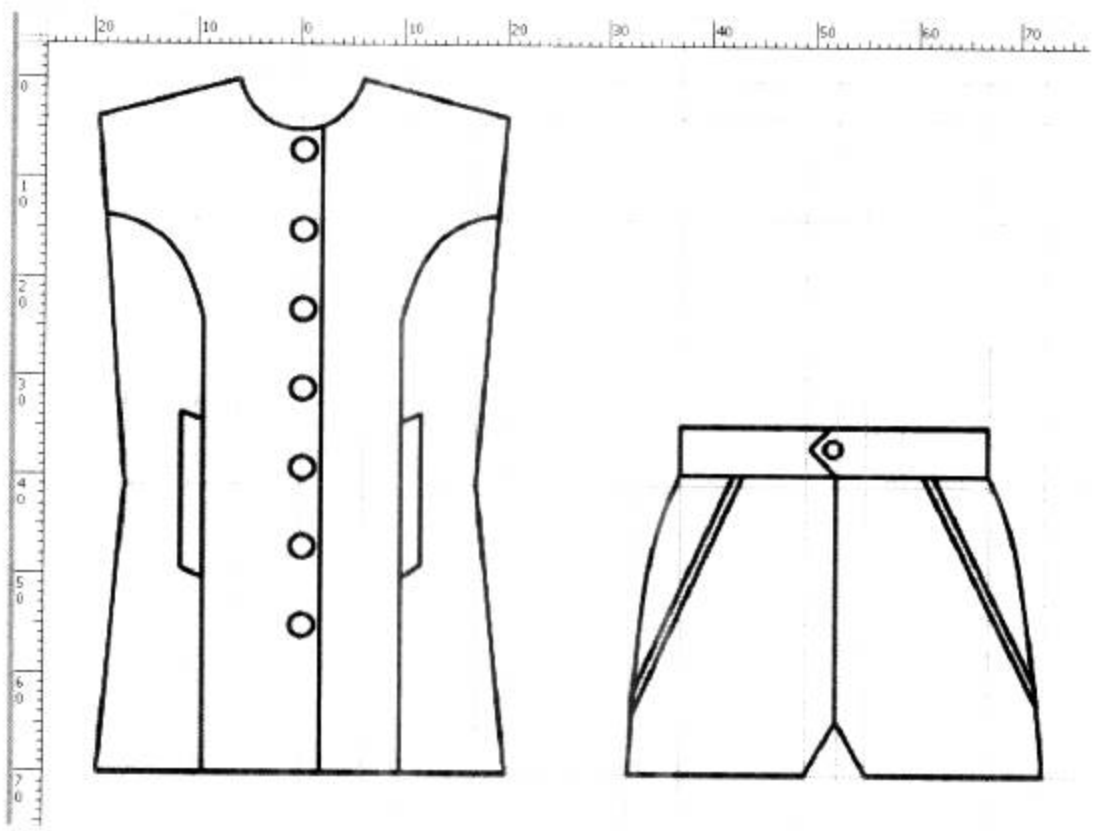


图 4-215

4．绘制袋口虚线：单击矩形工具 ，绘制插袋的相关明线；参照前述方法设置，设置轮廓线型为虚线（见图 4-216）。

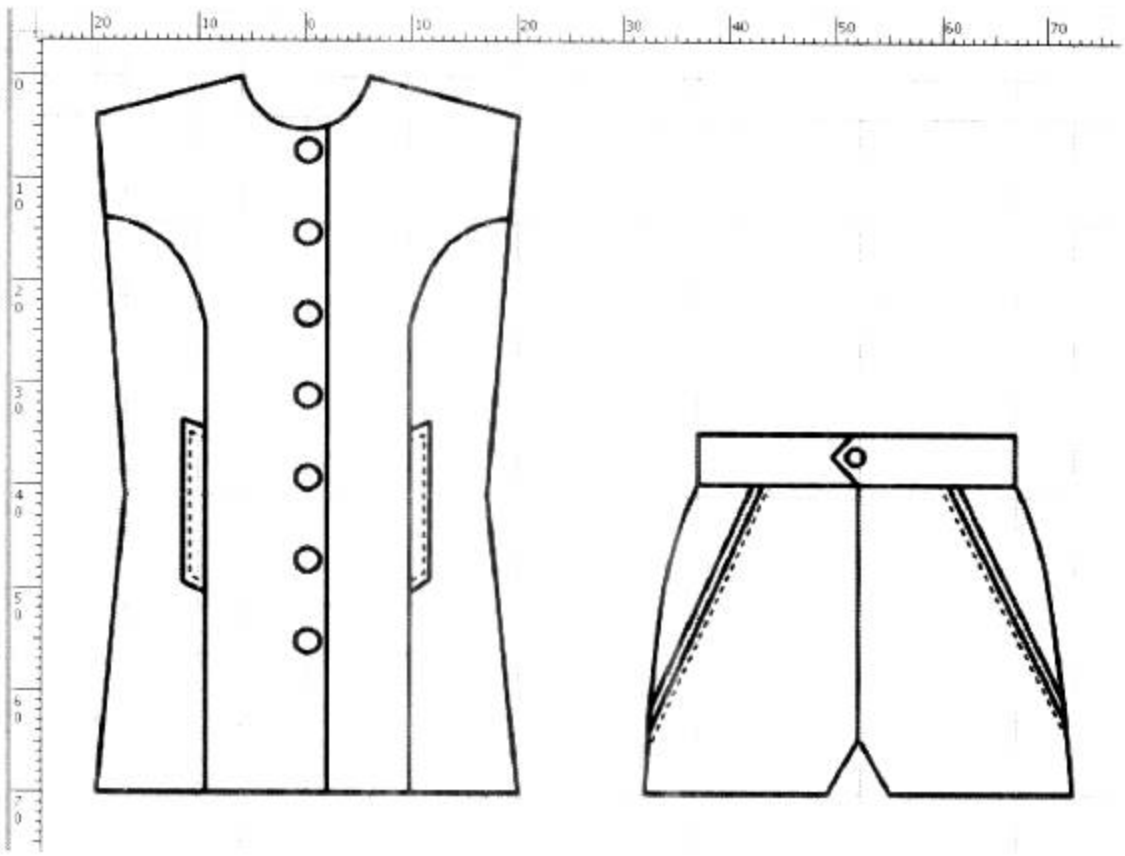


图 4-216

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具 ，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具 ，为衣身填充浅灰色；利用同样的方法，为扣子和袋口图形填充白色（见图 4-217）。

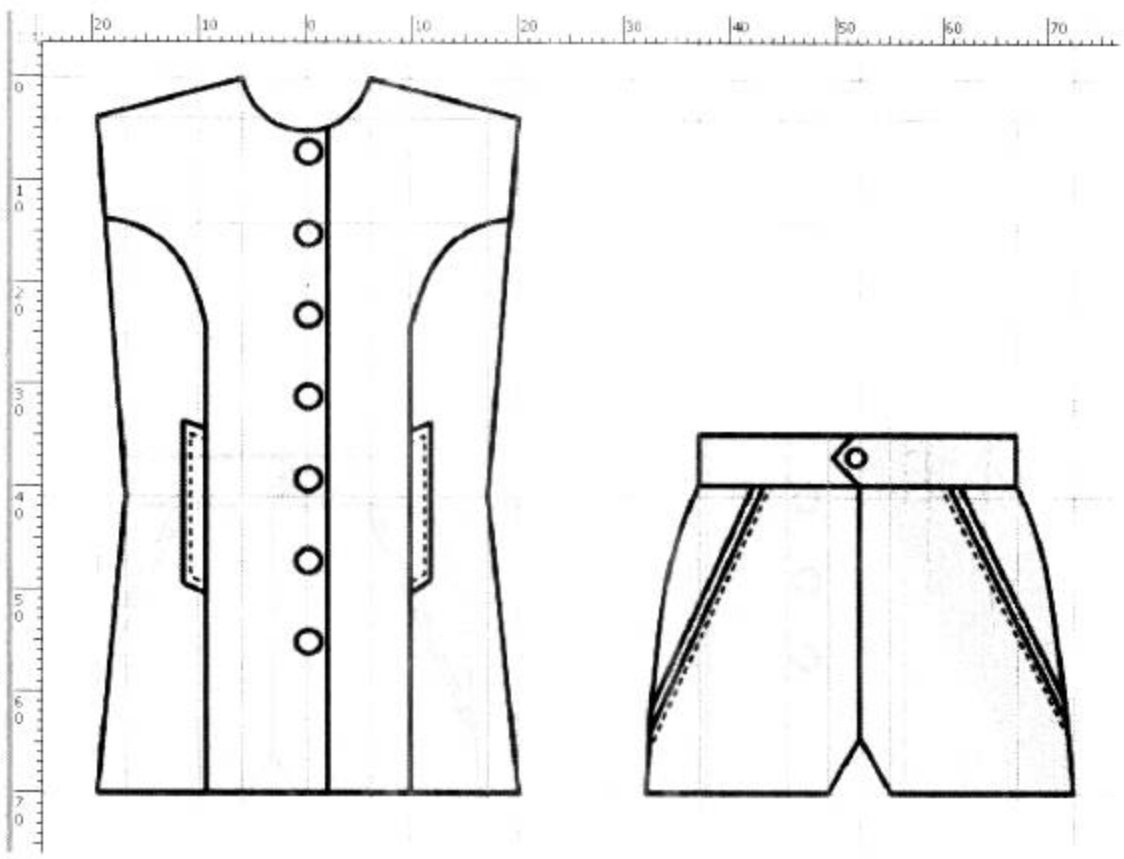


图 4-217

掌握了插袋的基本画法就可以自由地进行其他插袋设计了，常见插袋的造型如图 4-218 所示。

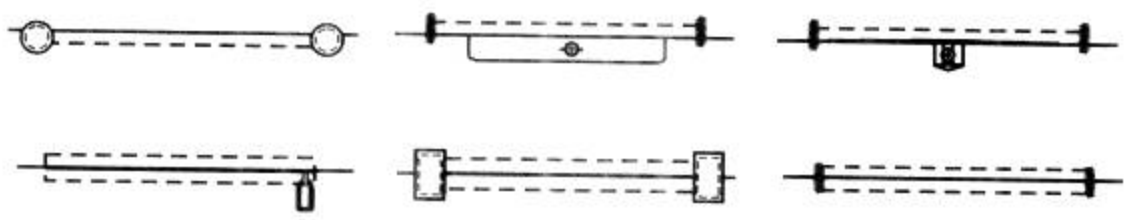


图 4-218



4.5 腰头的设计与表现

腰头有收缩腰部，吊起下装的功能，通常是裙子和裤子的设计重点。

目前常见的腰头造型主要有两大类，一类是几何形腰头，如用皮带抽缩的腰头；另一类是任意形腰头，如用松紧带抽缩的腰头。设计几何形的腰头可以变化腰头本身的造型并用腰带去装饰它们；设计任意形的腰头一般不变化腰头本身的造型，主要用改变腰头的抽缩方式并用适当的袢带去装饰它们。

4.5.1 腰头的设计要点

1．在批量生产的服装中，应尽可能运用流行元素设计腰头。由于腰头在下装中的特殊地位，下装的流行元素常常会反映到腰头的设计中去。腰头的造型和装饰手法如果能跟上流行，会大大提高产品的附加值。

2．腰头的造型和装饰手法要与下装的整体风格一致。不同造型或不同装饰手法的腰头会有不同风格，如几何形的腰头会显得比较简洁、明朗，而任意形的腰头会显得比较丰富、含蓄；用明线装饰腰头会显得比较粗犷，用花边装饰腰头会显得比较优雅。让腰头的造型和装饰手法与下装的整体风格协调起来，是追求服装整体和谐的重要原则之一。

用电脑设计和表现腰头时，不仅要绘制腰头的造型特征，还要注意将与腰头相连的裙片或裤片的结构交代清楚。

4.5.2 西裤腰头的设计与表现

西裤腰头的款式图如图 4-219 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，单击矩形工具 ，绘制一个 30mm × 4mm 的小矩形，作为裤腰矩形。再绘制一个 40mm × 30mm 的矩形作为裤身矩形，并将两个矩形对齐（见图 4-220）。

2．绘制裤身：单击直接选择工具 ，选中大矩形的左、右上角锚点，向内移动锚点，使之与小矩形对齐（见图 4-221）。

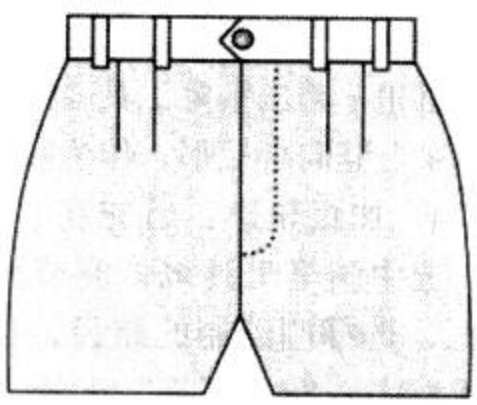


图 4-219

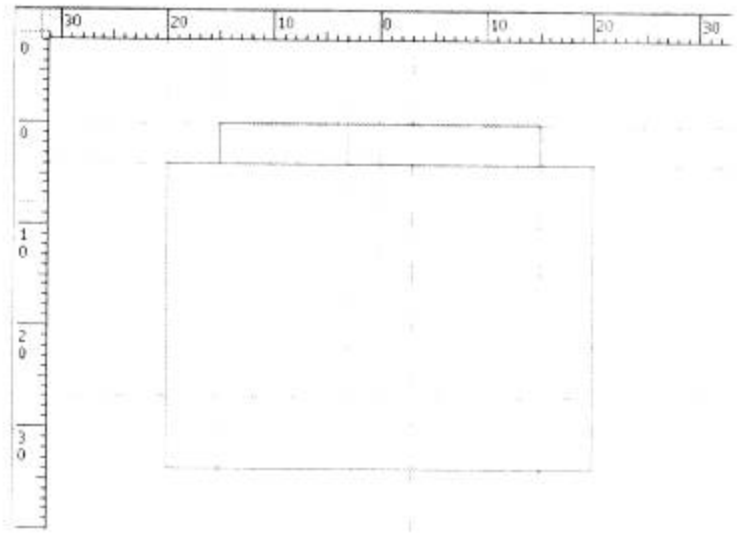


图 4-220

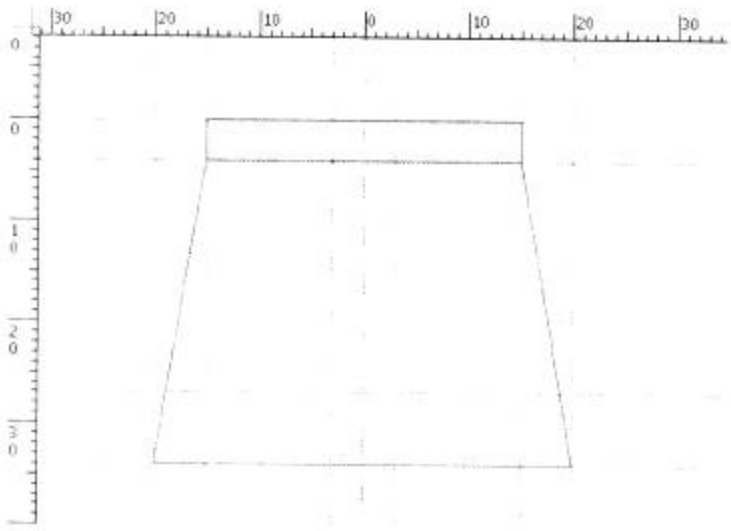


图 4-221

单击添加锚点工具，在梯形底边的中间部位，参照辅助线，增加 3 个锚点；单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；向上移动中间的锚点，形成裤腿分裆形状（见图 4-222）。

单击添加锚点工具，选中大矩形左边，单击鼠标添加锚点，将其移动到适当的位置，并调节好左右控制柄，将直线转换为曲线，使其符合裤身曲线造型；利用同样的方法，将右边修画为与左边相同（见图 4-223）。

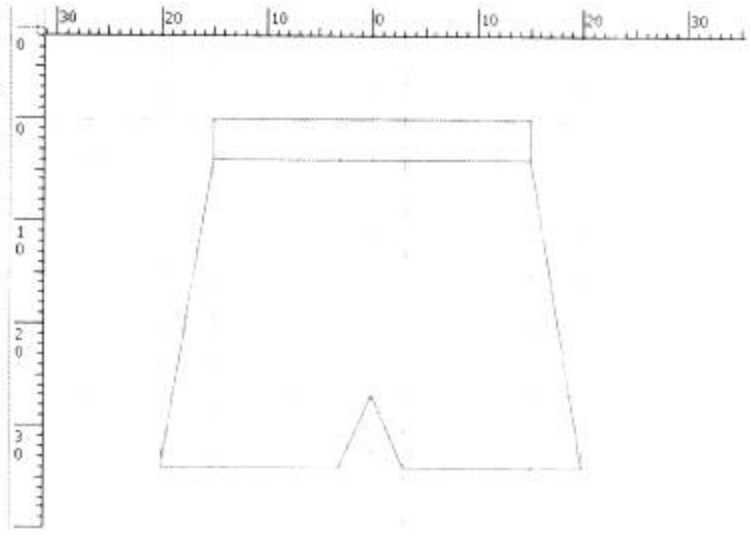


图 4-222

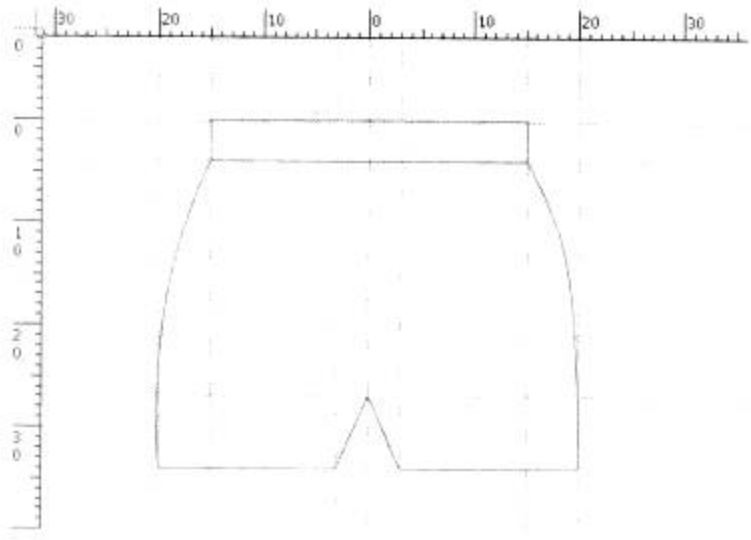


图 4-223

3．绘制门襟裤袢活褶：单击钢笔工具，在裤身中心绘制一条竖向直线，作为门襟开口线；在门襟开口线右侧绘制门襟虚线明线；在小矩形中部绘制裤腰搭门形状；单击椭圆工具，绘制搭门纽扣；单击钢笔工具，在裤身中心线两侧绘制 4 条活褶线；单击矩形工具，在裤腰上绘制 4 个竖向小矩形，作为腰带袢（见图 4-224）。

4．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-225）。

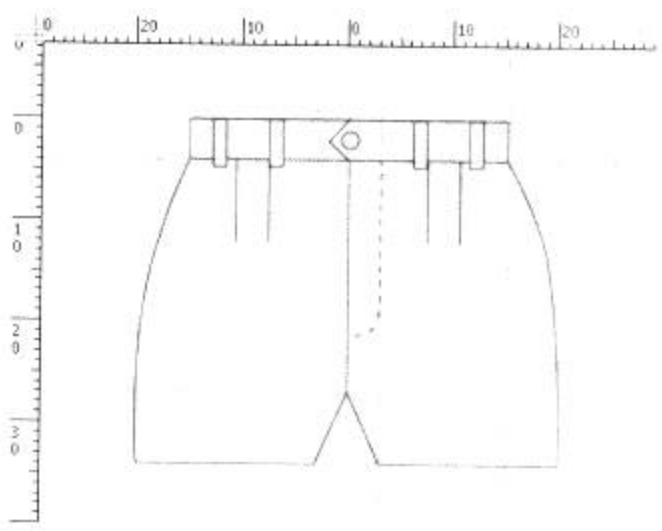


图 4-224

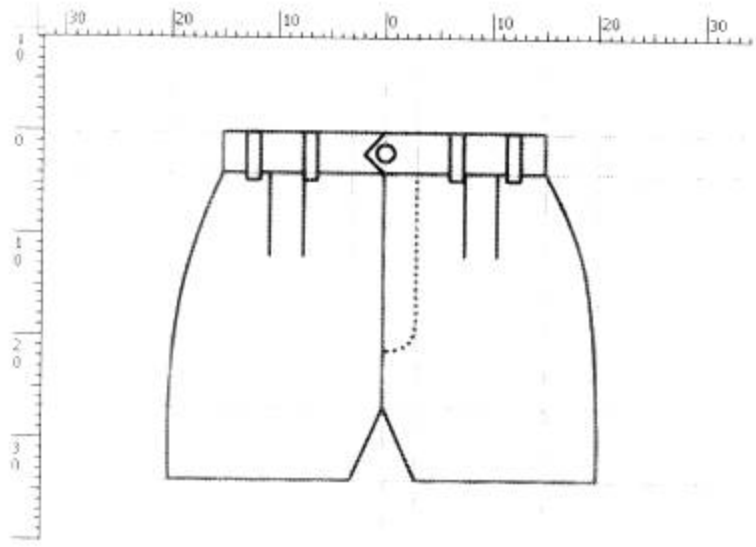


图 4-225

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中裤身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为裤身填充灰色；利用同样的方法，为裤腰填充白色；单击渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变（见图 4-226）。

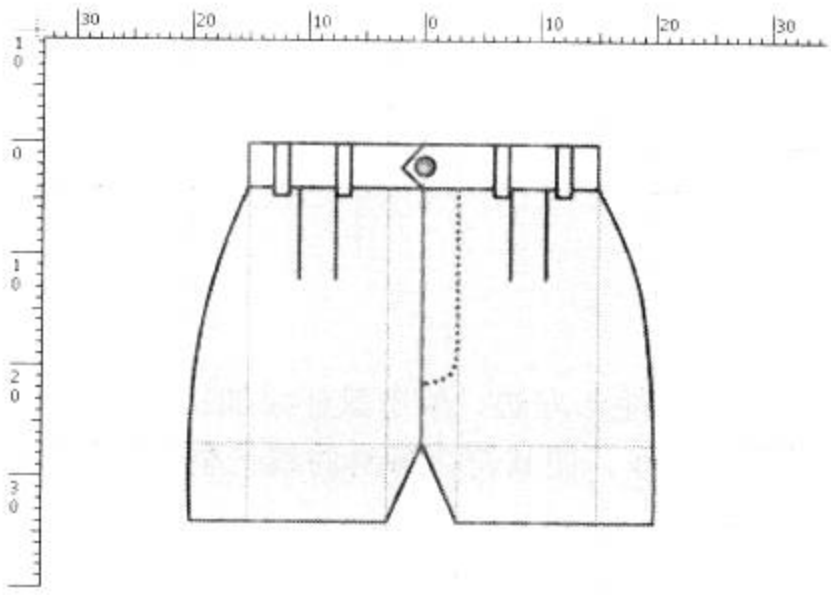


图 4-226

4.5.3 绳带抽缩腰头的设计与表现

绳带抽缩腰头的款式图如图 4-227 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，单击矩形工具绘制一个 30mm × 4mm 的小矩形，作为裤腰矩形。再绘制一个 40mm × 30mm 的矩形作为裤身矩形，并将两个矩形对齐（见图 4-228）。

2．绘制裤身：单击直接选择工具，选中大矩形的左、右上角锚点，向内移动锚点，使之与小矩形对齐（见图 4-229）。

单击添加锚点工具，在梯形底边的中间部位，参照辅助线，增加 3 个锚点；单击直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；向上移动中间的锚点，形成裤腿分裆形状（见图 4-230）。

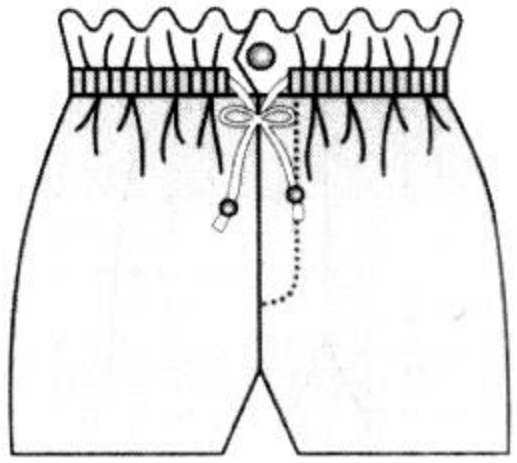


图 4-227

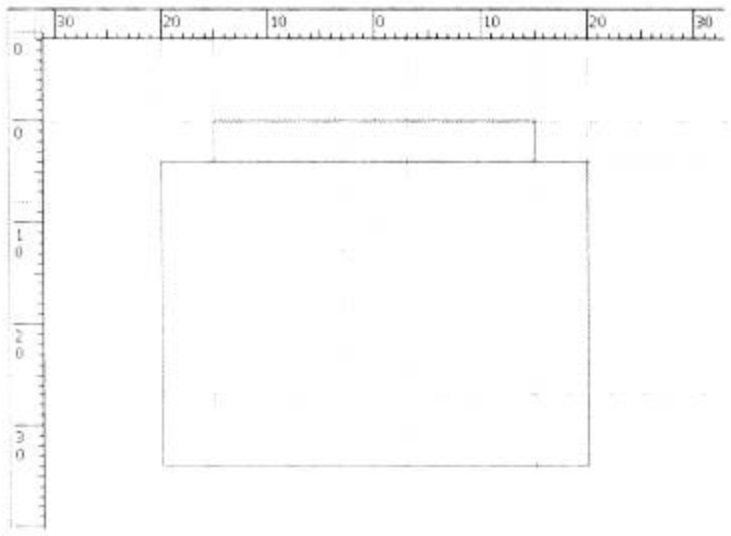


图 4-228

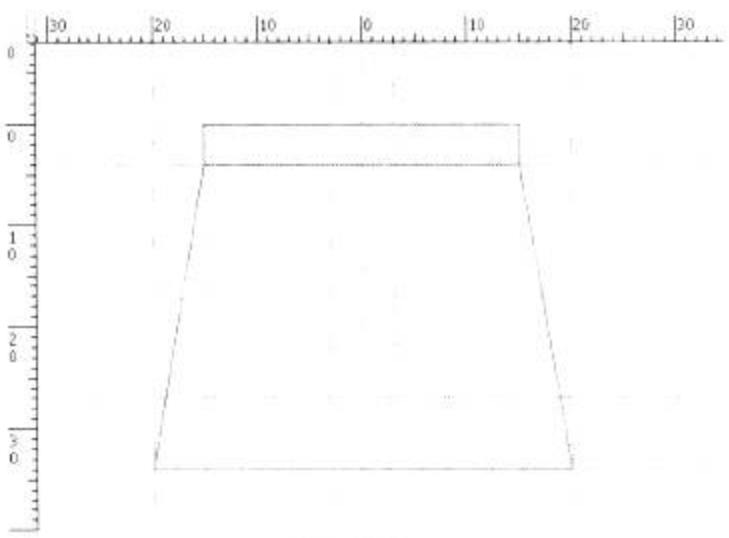


图 4-229

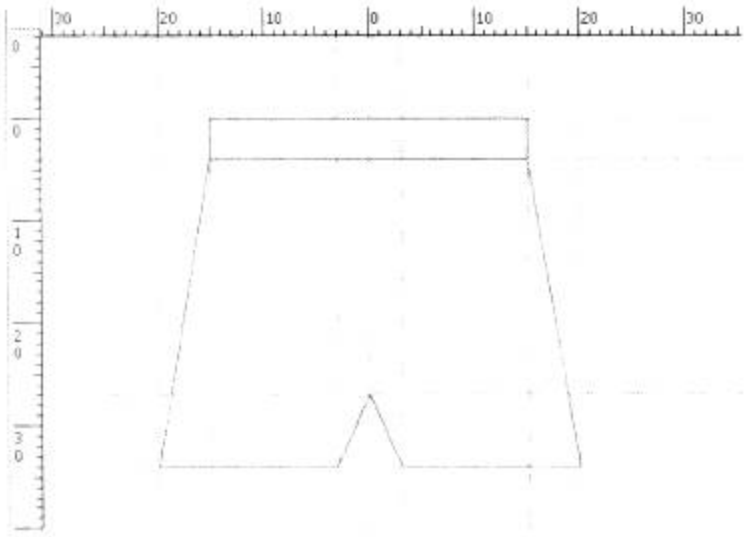


图 4-230

单击添加锚点工具，选中大矩形左边，单击鼠标添加锚点，将其移动到适当的位置，并调节好左右控制柄，将直线转换为曲线，使其符合裤身曲线造型；利用同样的方法，将右边修画为与左边相同（见图 4-231）。

3．绘制门襟：单击钢笔工具，在裤身中心绘制一条竖向直线，作为门襟开口线；在门襟开口线右侧绘制门襟虚线明线；在小矩形中部绘制裤腰搭门形状（见图 4-232）。

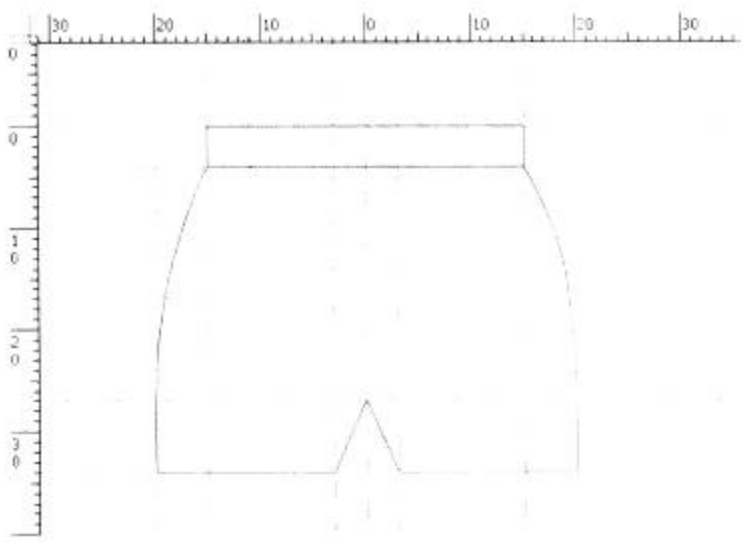


图 4-231

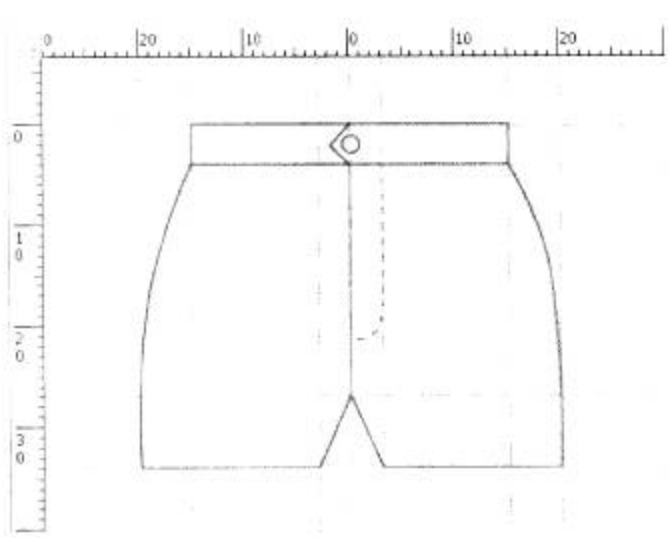


图 4-232

4．绘制腰头和绳带：单击直接选择工具，将裤腰矩形上部两个锚点分别向外移动适当距离；在裤腰上口线上，单击添加锚点工具，再单击鼠标左键，为上口线增加若干锚点；选中裤腰上口线的所有锚点，调节左右控制柄，将裤腰上口线转换为曲线；单击直接选择工具，逐个拖动锚点之间的曲线，使其弯曲为所需形状（见图 4-233）。

5．绘制抽折：单击矩形工具和钢笔工具，绘制绳带穿口和绳带抽缩形态；绘制绳带抽缩形态时，只需绘制一条竖向直线，按住 Alt 键拖动直线，复制适当的直线，将其放在适当的位置；为了使抽褶形态逼真，需要绘制抽褶线；单击钢笔工具和添加锚点工具，按照抽褶形态的需要，绘制抽褶线。抽褶线有多条，只需绘制其一条，其他可以通过再制、水平翻转、移动位置的方法实现（见图 4-234）。

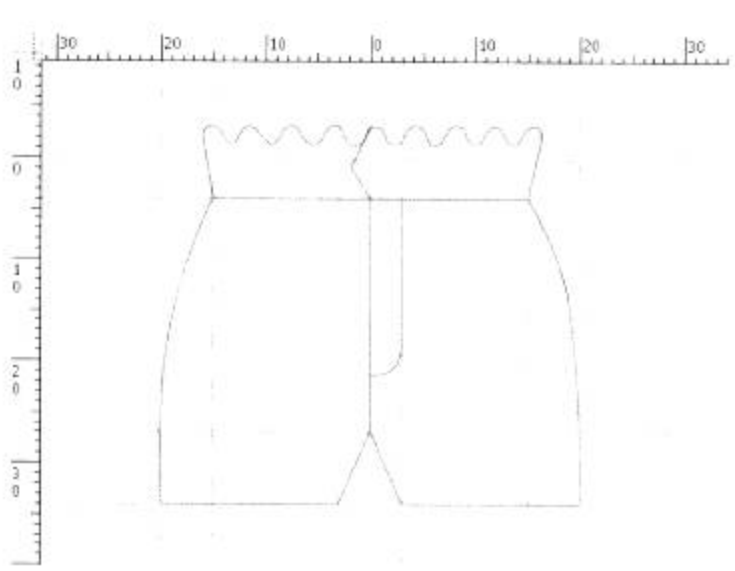


图 4-233

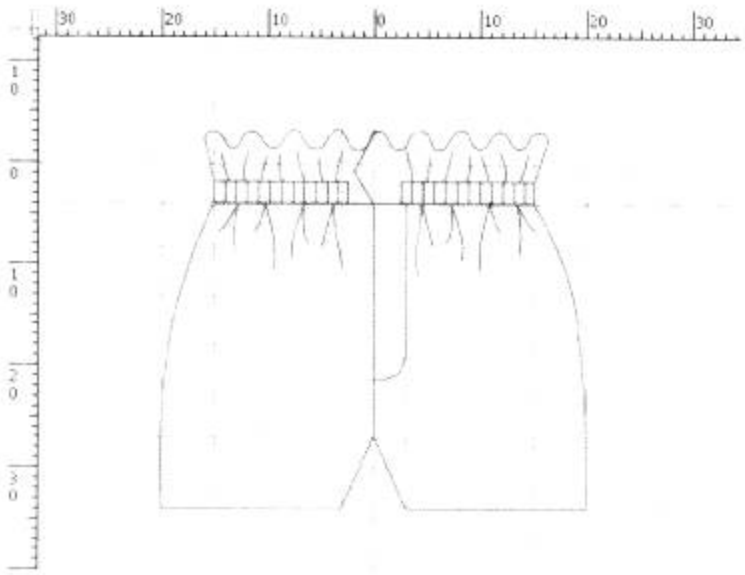


图 4-234

6．绘制绳带和扣子：单击钢笔工具，绘制绳带；单击添加锚点工具，添加锚点；将直线转换为曲线，移动到适当的位置；单击椭圆工具，绘制绳结饰物圆珠和搭门纽扣（见图 4-235）。

7．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 4-236）。

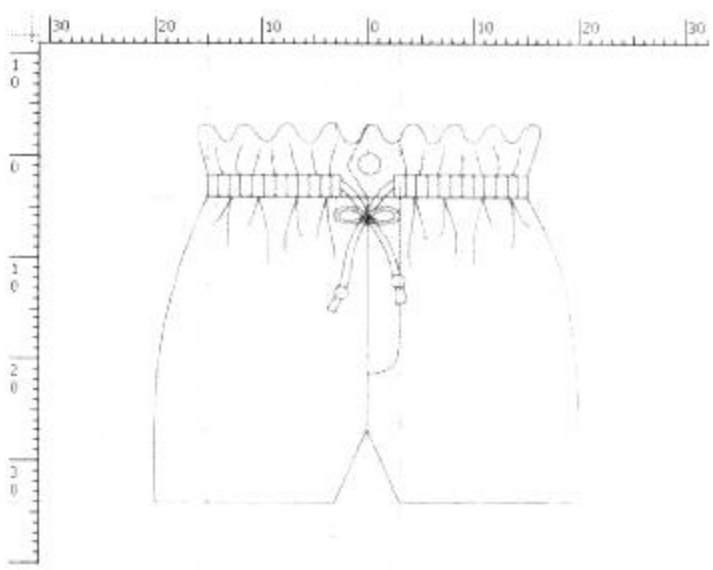


图 4-235

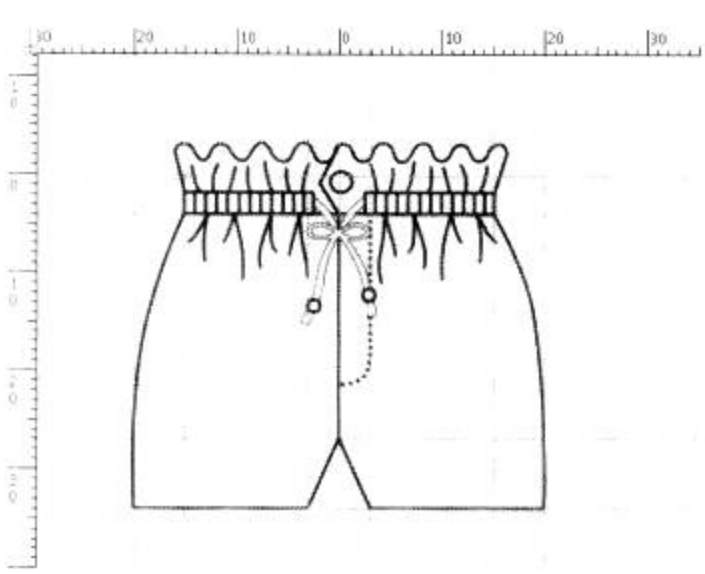


图 4-236

8．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；单击魔棒工具，选中裤身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再单击油漆桶工具，为裤身填充灰色；利用同样的方法，为裤腰抽褶矩形填充深灰色；利用渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为圆形扣子和绳带饰珠填充径向渐变（见图 4-237）。

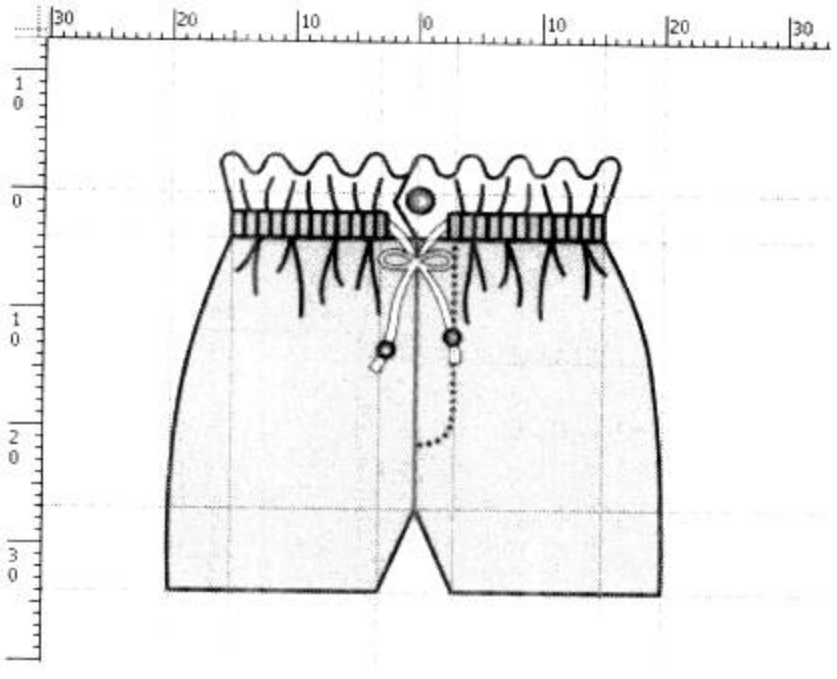


图 4-237

第 5 章

单件服装的设计与表现

第 4 章介绍了服装各局部的设计与表现的方法，为学习单件服装的款式设计与表现打下了基础。在正式学习单件服装的款式设计与表现之前，还需要对服装的形式美法则和廓型有所了解。



5.1 服装的形式美法则

形式美法则是造型艺术设计的基本法则，为了进一步提高服装设计水平，设计者必须掌握形式美的基本法则。

一、比例

比例是指同类量之间的倍数关系。在造型艺术的创作活动中，作为法则的“比例”则要求艺术形式内部的数量关系必须符合人们的审美追求，即艺术形式中各局部与局部之间，以及局部与整体之间的面积关系、长度关系、体积关系都要给人以美的感受。

对服装的设计也要这样：在单件服装设计中，要注意让组成服装的各局部之间、局部与整体之间保持美好的比例，如领与门襟之间、口袋与衣片之间、腰头与裤片之间，都必须有适当的数量关系，服装才能给人以美的感受；而在成套服装设计中，除了上述要求以外，还要注意让上下装之间、内外装之间保持美好的比例（见图 5-1）。

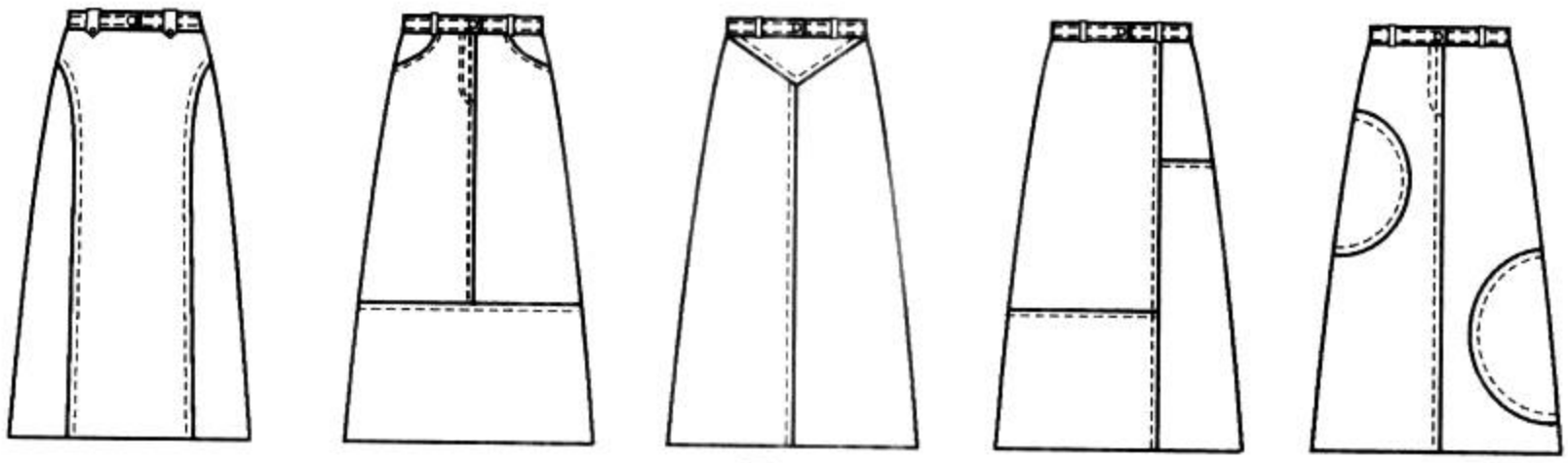


图 5-1

二、平衡

平衡是指对立的各方在数量或质量上相等或相抵之后呈现的一种静止状态。在造型艺术的创作活动中，作为法则的“平衡”则要求艺术形式中不同元素之间组合后必须给人以平稳、安定的美感。

服装的平衡美是通过服装中各造型元素适当配合表现的：当服装中的造型元素呈对称形式放置时，服装会呈现出简单、稳重的平衡美，对称形式如图 5-2 所示。而当服装中的造型元素呈非对称形式放置，且仍然能保持整体平衡时，服装会呈现出多变、生动的平衡美。因此，设计者应结合设计要求，适当且灵活地组织服装中的各种元素，让这些元素为服装带来设计需要的平衡美感，非对称形式如图 5-3 所示。

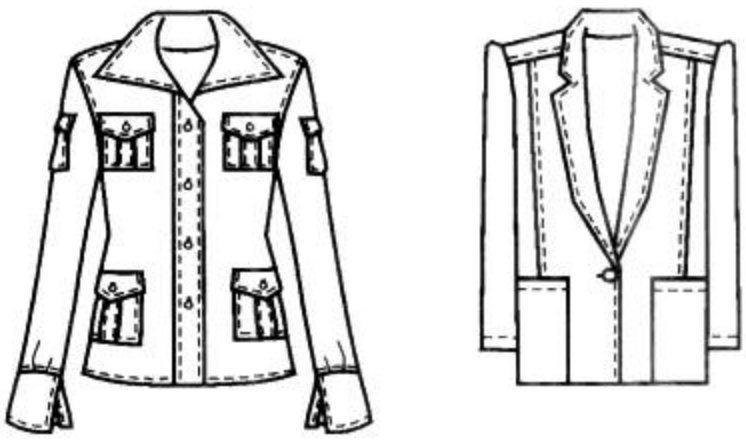


图 5-2

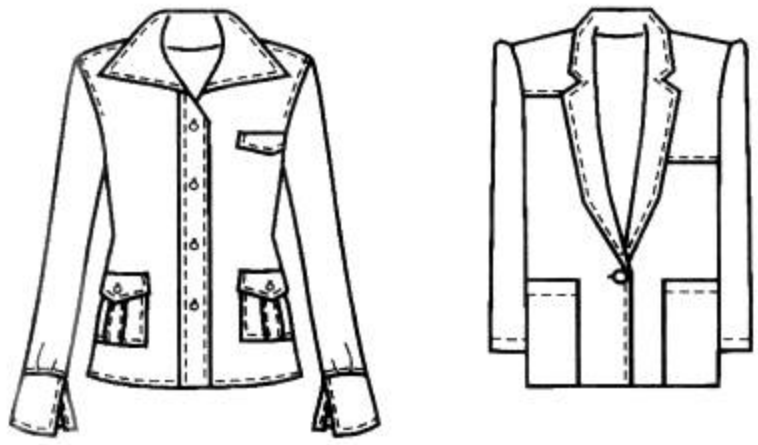


图 5-3

三、呼应

呼应是指事物之间互相照应的一种形式。在造型艺术的创作活动中，作为法则的“呼应”则要求艺术形式中相关元素之间有适当联系，以便表现艺术形式内部的整体协调美感。

服装的整体协调美是通过相关元素外在形式的相互呼应或内在风格的相互呼应产生的：如用相同的色彩、相同的图案或相同的材料装饰服装的不同部位就可以使服装的色彩、图案或材料等设计元素之间产生协调美；或让组合在一套服装中的各个单品都统一在相同的风格中，服装也能呈现出和谐的整体协调美（见图 5-4）。



图 5-4

四、节奏

节奏是指有秩序的、不断反复的运动形式。在造型艺术的创作活动中，作为法则的“节奏”则要求艺术形式中设计元素的变化要有一定的规律，使观者在观赏中享受到这种有规律的变化带来的美感。

服装的节奏美是通过某设计元素在一件或一套服装中多次反复出现表现的：如相同或相似的线、相同或相似的面、相同或相似的色彩、相同或相似的材料等都可以使服装产生有秩序的、不断表现的节奏美（见图 5-5）。

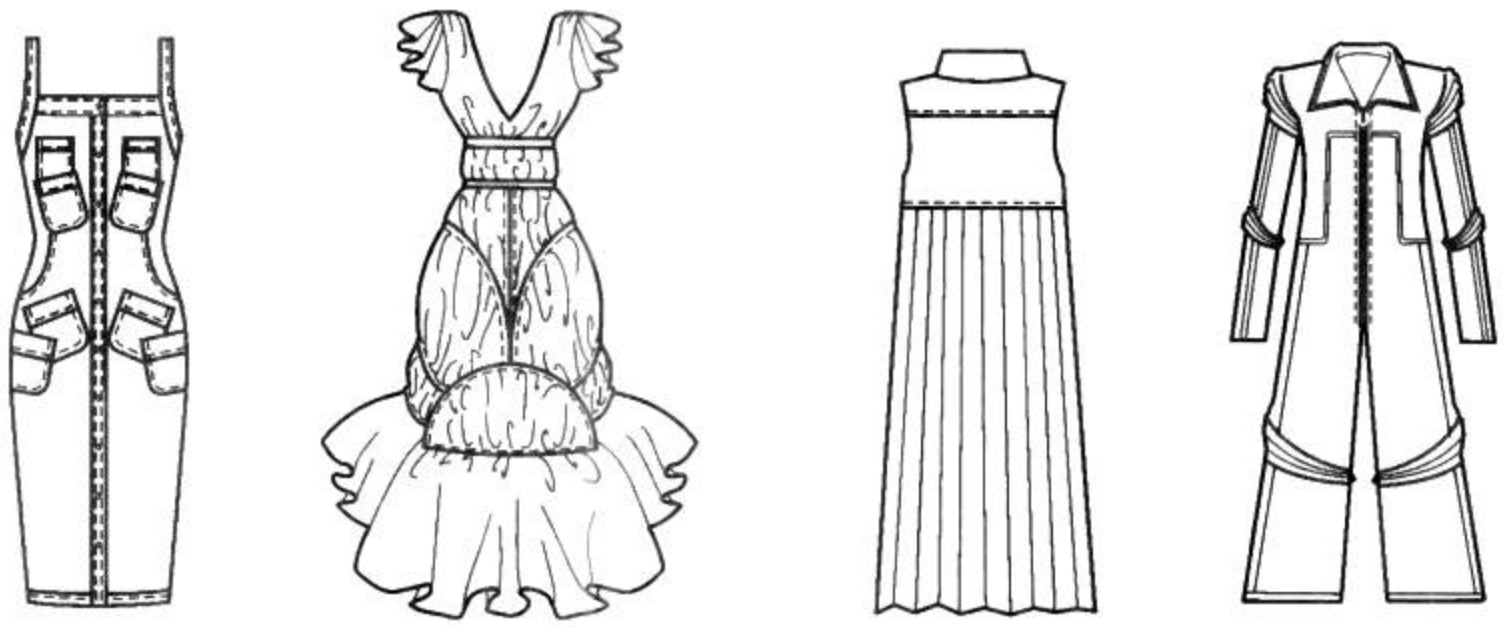


图 5-5

五、主次

主次是指事物中各元素组合之间的关系。在造型艺术的创作活动中，作为法则的“主次”则是指艺术形式中各元素之间的关系不能是平等的，必须有主要部分和次要部分的区别。主要部分在变化中起统领作用，而次要部分的变化必须服从主要部分的变化，对主要部分起陪衬或烘托作用。艺术形式中各元素的主次分明了，其设计风格和设计个性就能显现出来。

构成服装的元素很多，如点、线、面、色彩、图案等，在运用这些元素设计某一件服装时也要注意处理好这件服装中这些元素之间的主次关系，或以点为主、或以线为主、或以面为主、或以色彩为主、或以图案为主，而让其他元素处于陪衬地位。服装中起主导作用的元素突出了，服装也就有了鲜明的个性或风格（见图 5-6）。



图 5-6

六、多样统一

多样统一是宇宙的根本规律，它孕育了人们既不爱呆板、又不爱杂乱的审美心理。在造型艺术的创作活动中，作为法则的“多样统一”是对比例、平衡、呼应、节奏、主次的集中概括，它要求艺术作品的形式既要丰富多样，又要和谐统一。

单调呆板的服装是不美的，杂乱无章的服装也是不美的。在追求“统一”效果的服装中添加适当的变化，让“统一”的服装避免单调；在追求“多样”效果的服装中让各元素的变化协调起来，使“多样”的服装避免杂乱，是衡量服装设计者水平高低的重要依据（见图 5-7）。



图 5-7

5.2 服装的廓型

服装的廓型即服装的轮廓造型，它的变化对服装的整体形态起决定性的作用：廓型相同的服装，如中山装、学生装、军便装等，即使其领、门襟、口袋、腰头等局部样式不同，它们之间的差异也不会让人一眼就看出来；而廓型不同的服装，如长裤、中裤、短裤等，即使其腰头、门襟、口袋等局部样式相同，它们之间的差异也会让人一眼就看出来。因此，在服装的款式设计中要特别重视对廓型的处理。

5.2.1 廓型的种类

单件服装的外形主要有 H、A、V、S 这 4 种基本形态。这 4 种基本形态除了在样式上有明显不同以外，它们给人的审美感受也有很大的不同。

1．H 形：廓型为 H 形的服装其肩、腰、臀围或下摆的宽度基本相等，如直筒衫、直筒裙、直筒裤等。廓型为 H 形的服装具有质朴、简洁的视觉效果（见图 5-8）。

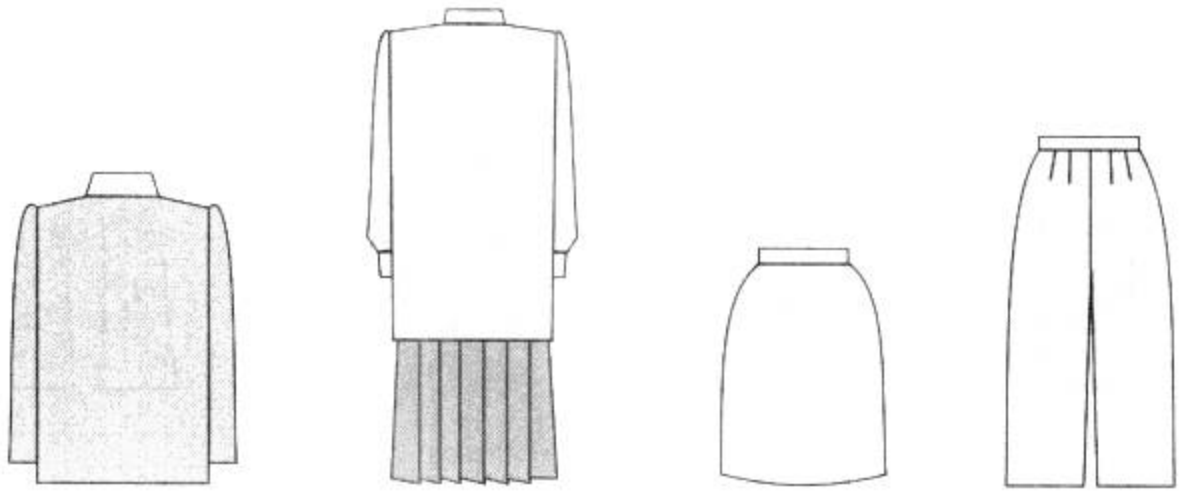


图 5-8

2．A 形：廓型为 A 形的服装上窄下宽，如窄肩放摆的披风、衬衣、外套、喇叭裙、大喇叭裤等。廓型为 A 形的服装具有活泼、潇洒的视觉效果（见图 5-9）。

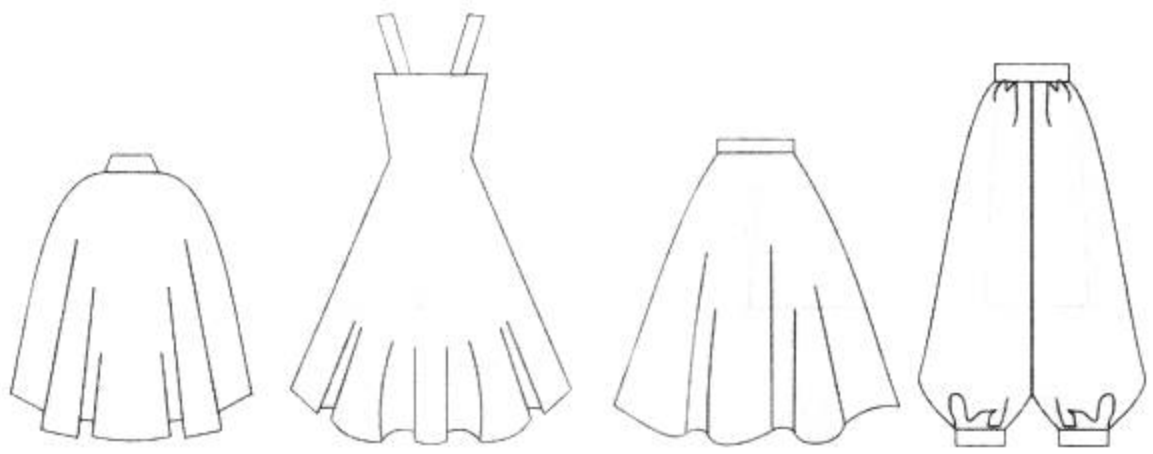


图 5-9

3．V 形：廓型为 V 形的服装上宽下窄，如夸张肩部、缩窄下摆的夹克、连衣裙、外套等。廓型为 V 形的服装具有洒脱的阳刚美（见图 5-10）。

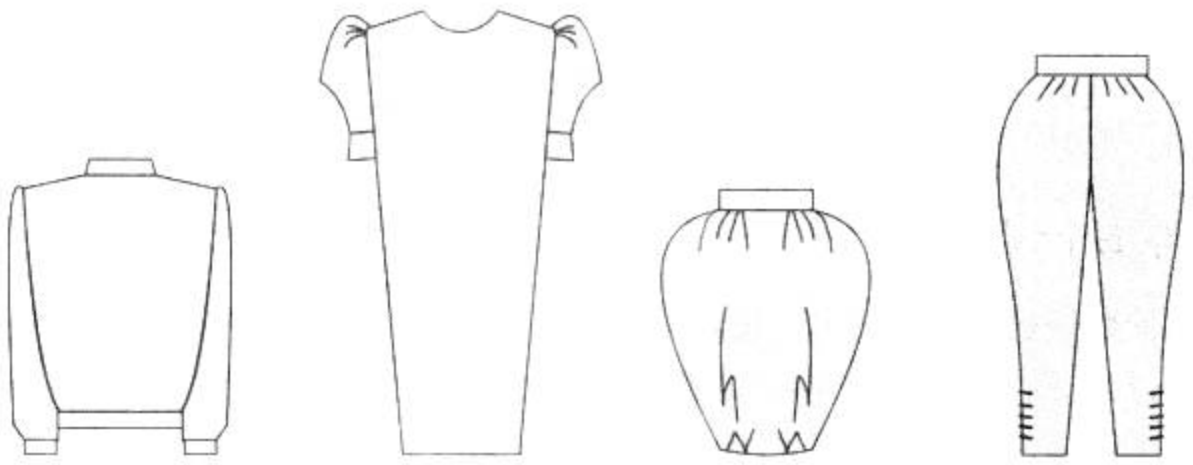


图 5-10

4．S 形：廓型为 S 形的服装外轮廓与人体本身的曲线比较吻合，如西装上衣、旗袍、小喇叭裤等。廓型为 S 形的服装具有温和、典雅、端庄的视觉效果（见图 5-11）。

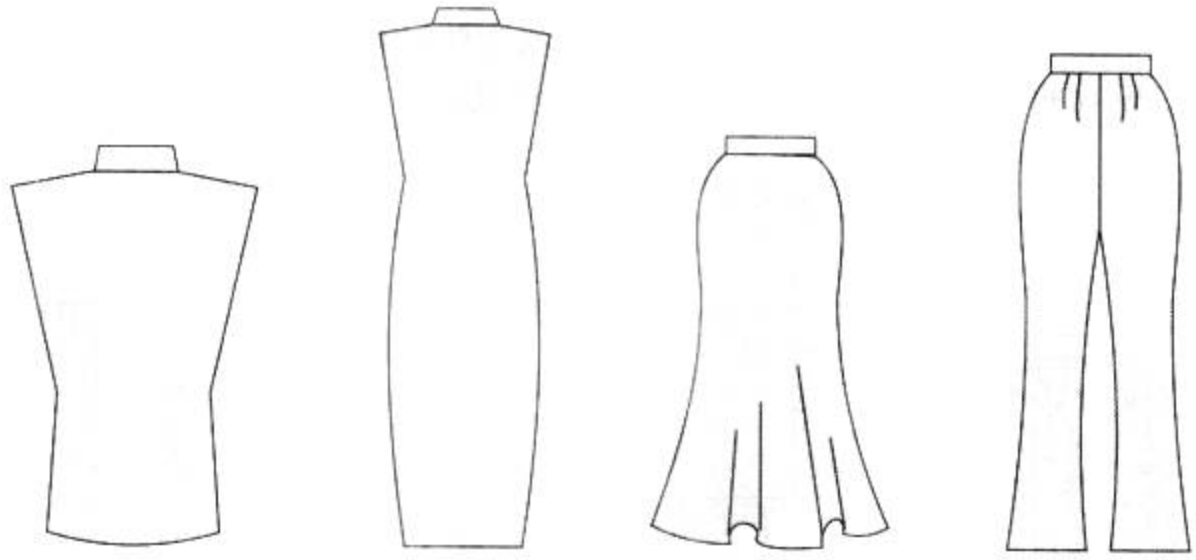


图 5-11

以上是服装单件的廓型。在整体着装时，服装的廓型常常是以组合状态出现的，因此，在对服装的整体着装进行构思时，要注意服装组合后的廓型效果（见图 5-12）。

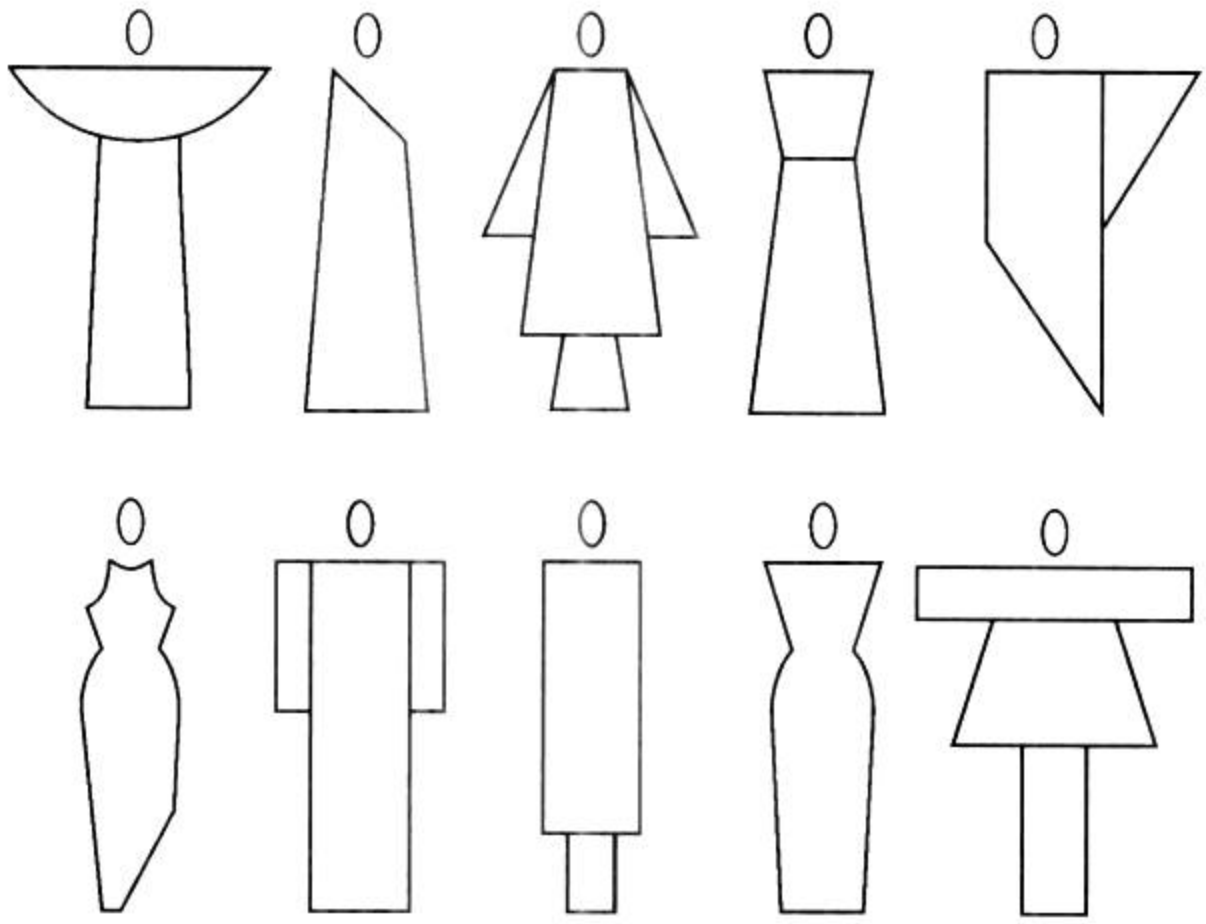


图 5-12

5.2.2 廓型的设计要点

1. 服装廓型的设计要符合服装的流行趋势

由于廓型对服装的款式有十分明显的影响，因此，服装款式流行的特点常常会表现于服装的廓型，设计时应注意使服装的廓型符合流行趋势。

2. 廓型的设计要注意整体协调

单件服装廓型的设计要注意长与宽、局部与局部比例的协调。组合服装廓型的设计要注意上装与下装、内衣与外衣比例的协调。

5.3 上衣的设计与表现

上衣的廓型主要由上衣的外轮廓决定，设计和表现单件服装的款式首先要考虑对服装外轮廓影响最大的部位的造型，然后再考虑对服装款式有较大影响的其他局部的造型。掌握了上衣廓型的设计与表现方法以后，就可以设计与表现完整的上衣了。

上衣的廓型由大身和袖的造型共同决定。人体的躯干部位是上装大身外轮廓设计的基础，如以成人的肩宽为标准，齐腰的上衣大身长度一般会与肩宽的长度基本相等，而齐臀围的上衣大身长度则一般是肩宽的 1.5 倍左右。在具体设计时，还要注意根据设计任务的内容将男女人体的特点表现出来，如男人肩宽臀窄腰节略下，而女人肩窄臀宽腰节略上（见图 5-13）。

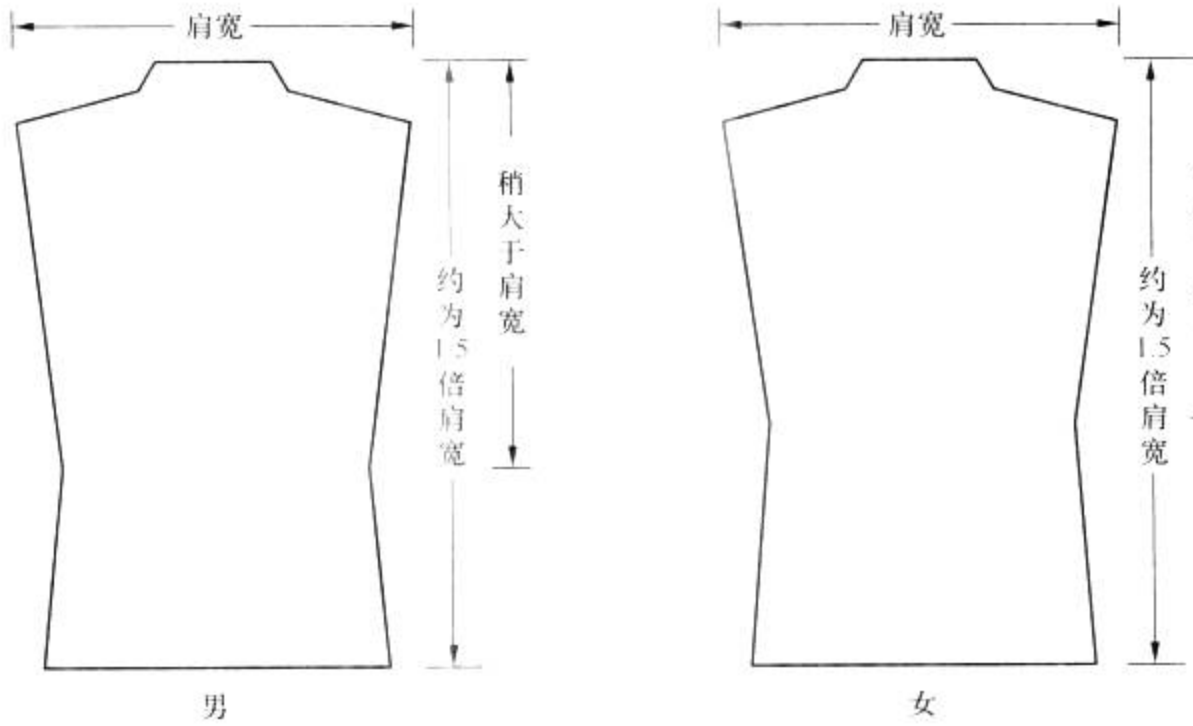


图 5-13

一般情况下，用电脑设计和表现上装的款式，首先要依照人体躯干部位的比例设计好上装大身外轮廓的基本型，然后再考虑影响上装款式的领和袖的造型，最后再将上装其他局部设计并表现好。

设计领子的时候，要注意把握好领口的宽度，设计得太宽或太窄都会让人看起来不舒服。在表现领子的结构时，要处理好领面、领座和服装肩线之间的关系。

袖子的造型对上装的廓型有较大影响，因此，设计袖子的时候要随时注意让袖子的造型与大身的造型相协调。设计圆装袖可以用垂放的状态，设计连袖、平装袖和插肩袖最好将袖子打开放置，以便充分表现这些袖子的造型特征。

设计完上装的廓型、类型和袖型以后，还要进一步推敲上装的细节。服装的缝合方式、连接方式、装饰方式和装饰图案的纹样等都会对服装的整体造型和风格带来很大影响，设计时应该尽可能将它们的特点细致地表现出来。由于款式图多为正面平放的形式，如果这些细节在服装的侧面，为了充分表现它们的特点，可以用“局部打开”的形式将它们画出来。

上衣可以分为衬衣、西装、夹克、猎装上衣、牛仔上衣、中式上衣、大衣、旗袍等。

5.3.1 衬衣的设计与表现

衬衣的款式图如图 5-14 所示。

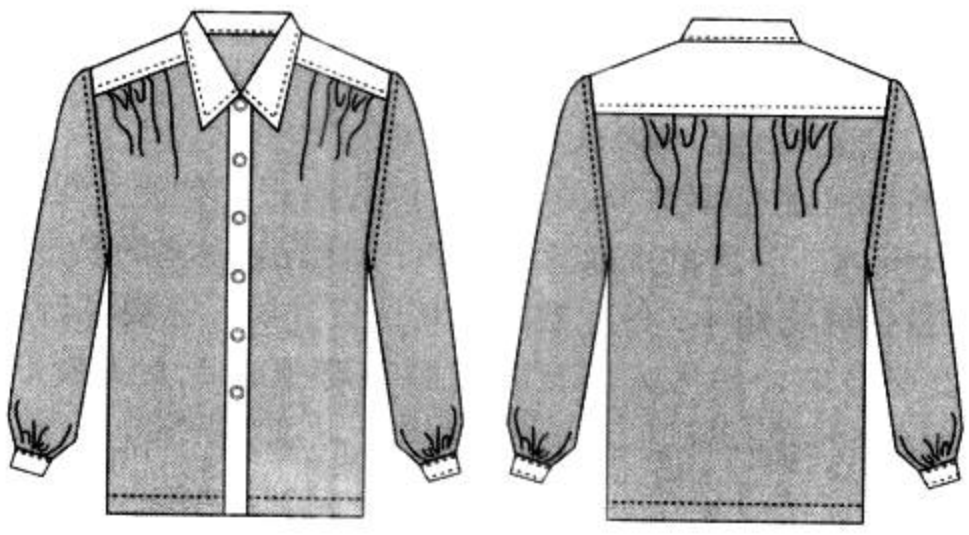


图 5-14

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法，设置原点和辅助线。选用矩形工具，参照辅助线，绘制一个宽度为 40mm、高度为 66mm 的矩形（见图 5-15）。

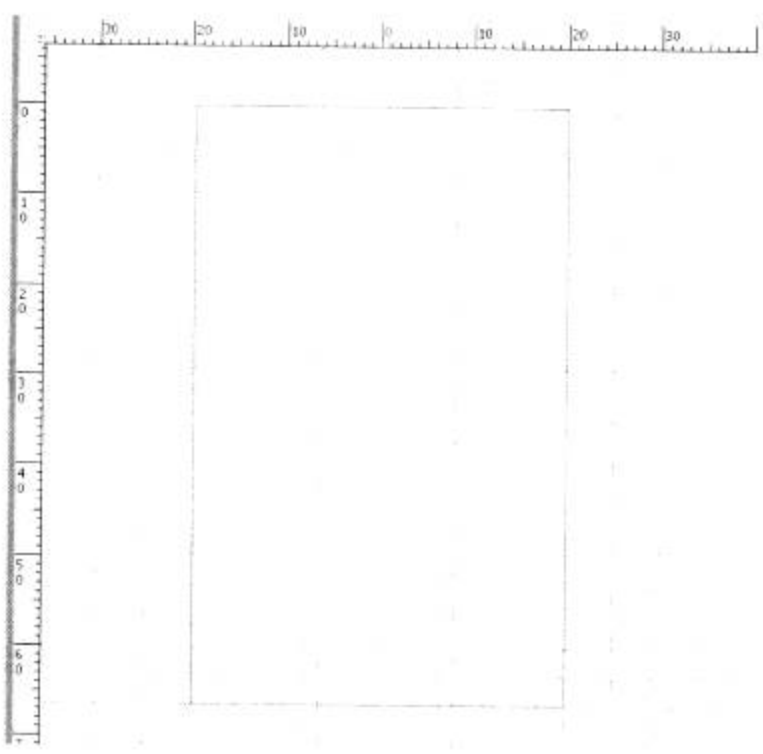


图 5-15

2．绘制衣身基本形：选用添加锚点工具，参照辅助线，在矩形上边领口位置增加 4 个锚点；用直接选择工具移动锚点，形成领座造型；将矩形上边两个端点分别向下移动 5cm，形成落肩；用添加锚点工具在矩形中部两侧增加两个锚点，分别向内移动锚点，形成衣身造型；选用直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 组合键，移动鼠标指针到添加的锚点上单击，将曲线转换为直线（见图 5-16）。

3．绘制领子、门襟、扣子和分割线：选用矩形工具，绘制明门襟图形；选用钢笔工具，绘制过肩分割线；选用椭圆工具，绘制扣子（见图 5-17）。



图 5-16



图 5-17

4．绘制袖子：选用钢笔工具，和添加锚点工具，分别绘制袖筒和袖头（见图 5-18）。

5．绘制皱褶线和明线：选用钢笔工具，和添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，分别绘制肩部皱褶线和袖口皱褶线，再绘制领子、过肩、底边、袖窿和袖头的虚线明线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一支画笔（这支画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了明线的绘制。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-19）。



图 5-18



图 5-19

6．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具，选中衣身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具，为衣身填充深灰色；选用同样的方法，为袖筒填充深灰色，为领子、门襟和扣子填充白色；完成填充颜色后，将虚线明线图层调整到前部（见图 5-20）。

7．绘制衬衣背面：选用路径选择工具，选中刚绘制好的衬衣图形，同时按住 Alt 键拖动领子，复制另一个衬衣图形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 X: 761.4 px Y: 869.0 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到左边的点，接着将 W 的参考数值更改为-100% W: -100.0% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置。删除领子、过肩、门襟和扣子，绘制后过肩和皱褶线，调整领座造型。

这样即完成了衬衣款式图的绘制（见图 5-21）。

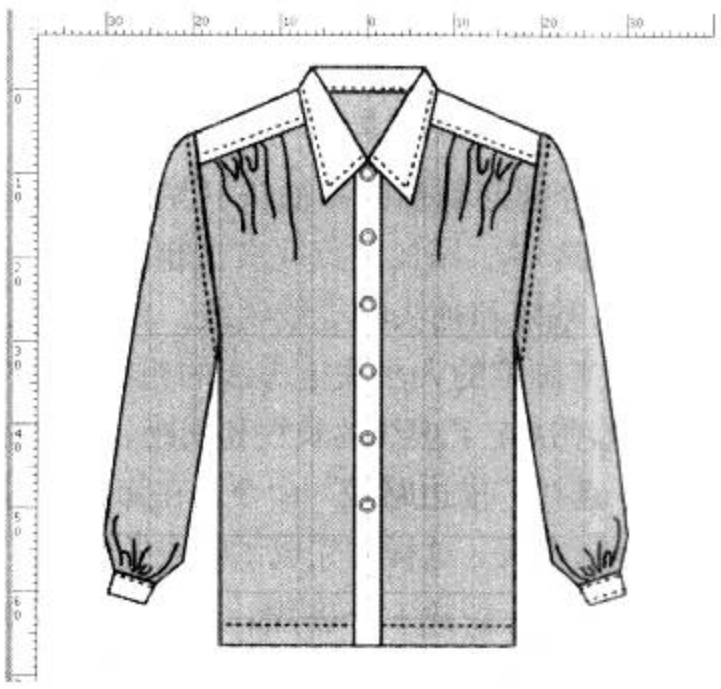


图 5-20

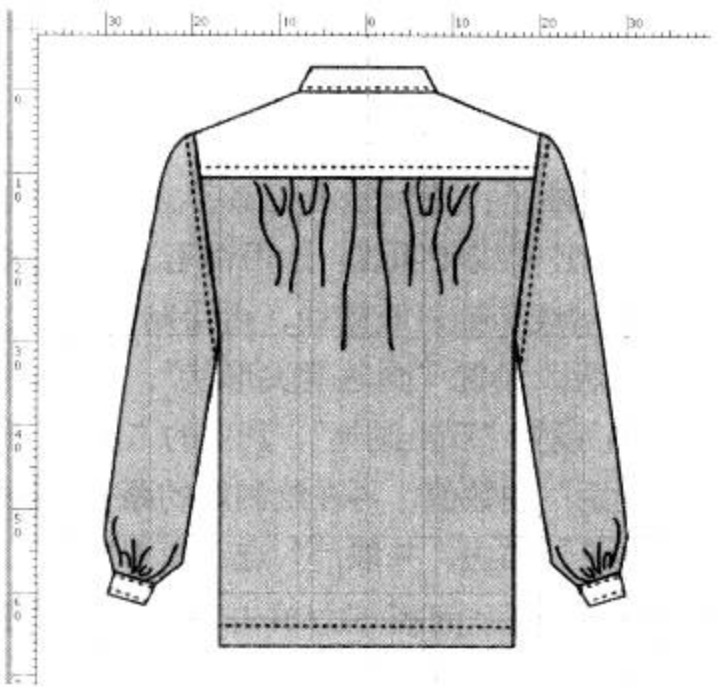


图 5-21

5.3.2 西装的设计与表现

西装的款式图如图 5-22 所示。

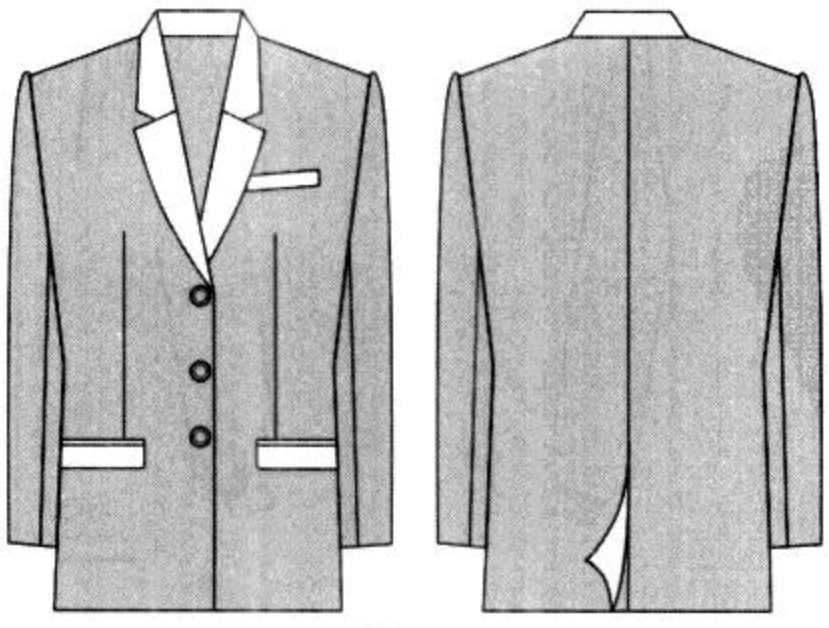


图 5-22

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法，设置原点和辅助线。选用矩形工具，参照辅助线，绘制一个宽度为 40mm、高度为 70mm 的矩形。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-23）。

注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素。

2．绘制衣身基本形：选用添加锚点工具，参照辅助线，在矩形上边领口位置分别单击鼠标，增加 4 个锚点；移动锚点，形成领座造型；选用添加锚点工具，将矩形上边两个端点向下移 5mm，形成落肩；在矩形中部两侧增加两个锚点，分别向内移动锚点，形成衣身造型；选用直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 组合键，移动鼠标指针到添加的锚点上并单击，将曲线转换为直线（见图 5-24）。

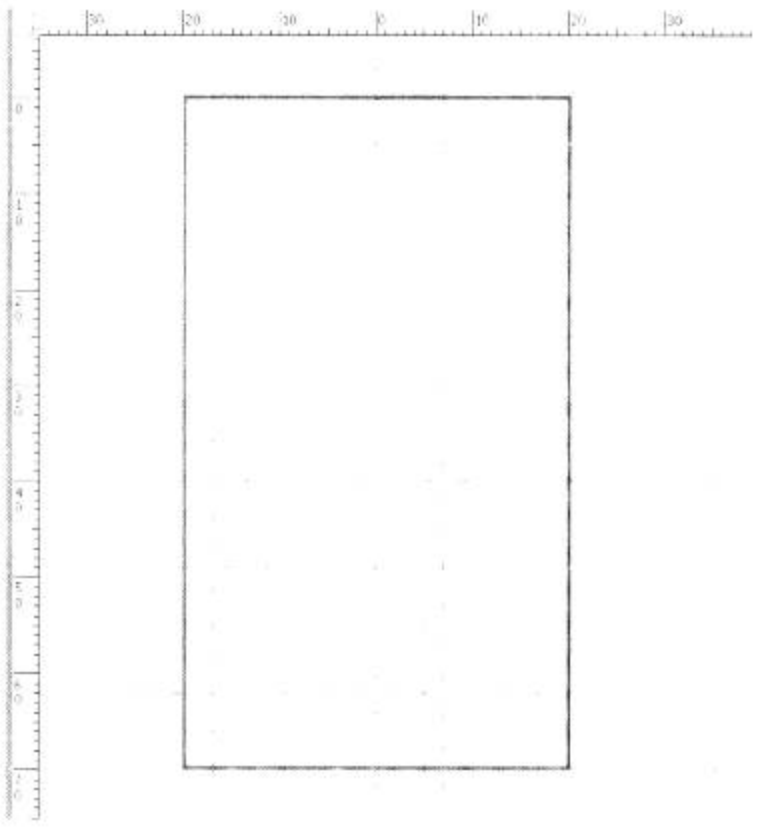


图 5-23

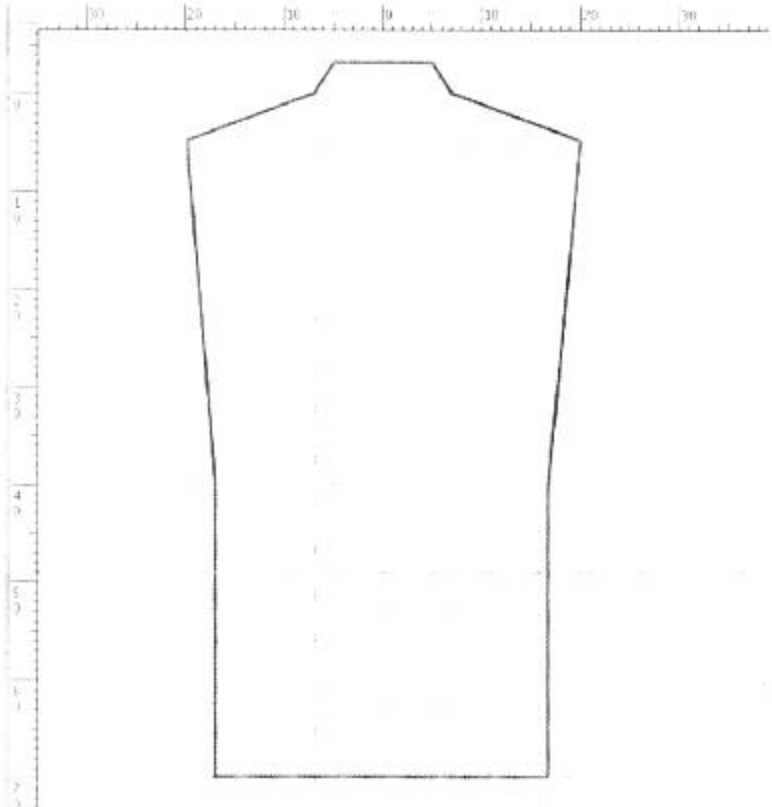


图 5-24

3．绘制领子、门襟、扣子、口袋和省位线：选用钢笔工具和添加锚点工具，绘制门襟和领子；选用椭圆工具，绘制扣子（见图 5-25）。

4．绘制口袋和省位线：选用钢笔工具和矩形工具，绘制口袋图形和省位线（见图 5-26）。

5．绘制袖子：选用钢笔工具和添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，分别绘制袖筒和两片袖的袖接线（见图 5-27）。

6．填充颜色：首先新建一个图层，选用魔棒工具，选中衣身图形，单击调色板中的灰色图标，为其填充深灰色；选用同样的方法，为袖子填充深灰色，为领子和口袋填充白色，为服装里子部位填充浅灰色；选用渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变。

这样即完成了西装正面图的绘制（见图 5-28）。



图 5-25



图 5-26



图 5-27



图 5-28

7．绘制西装背面：选用路径选择工具，选中刚绘制好的西装图形，同时按住 Alt 键拖动领子，复制另一个西装图形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 X: 832.5 px Y: 872.7 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到左边的点，接着将 W 的参考数值更改为−100% W: 100.0% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置；删除领子、口袋、省位线、门襟和扣子，绘制后片中心线、后开衩，调整领座造型。

这样即完成了西装款式图的绘制（见图 5-29）。



图 5-29

5.3.3 夹克的设计与表现

夹克的款式图如图 5-30 所示。

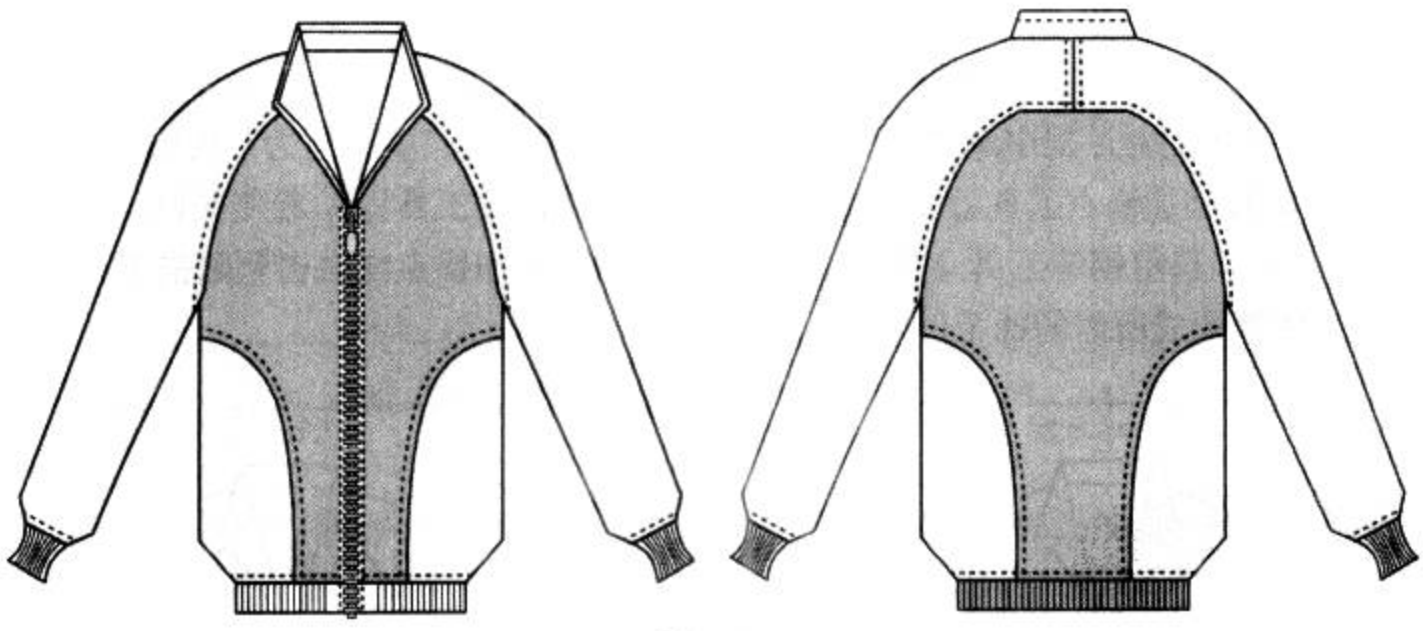


图 5-30

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法，设置原点和辅助线。选用矩形工具，参照辅助线，绘制大小 3 个矩形。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-31）。

注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素。

2．绘制衣身基本形：选用添加锚点工具，参照辅助线，在矩形上边领口位置分别单击鼠标，增加两个锚点；选用添加锚点工具，将矩形上边两个端点向下移 5mm，形成落肩；在矩形中部两侧增加两个锚点，分别向内移动下端锚点，形成衣身造型；选用直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 组合键，移动鼠标指针到添加的锚点上并单击，将曲线转换为直线（见图 5-32）。

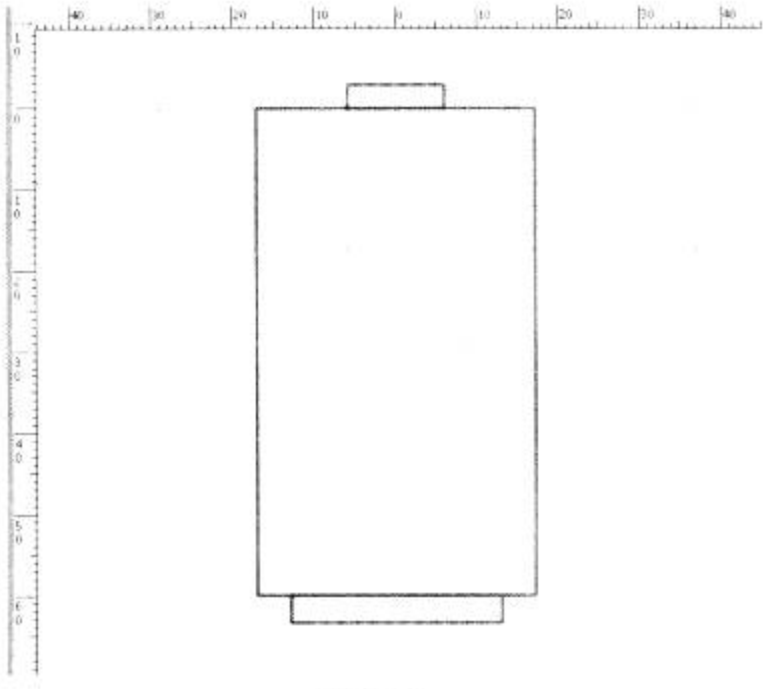


图 5-31

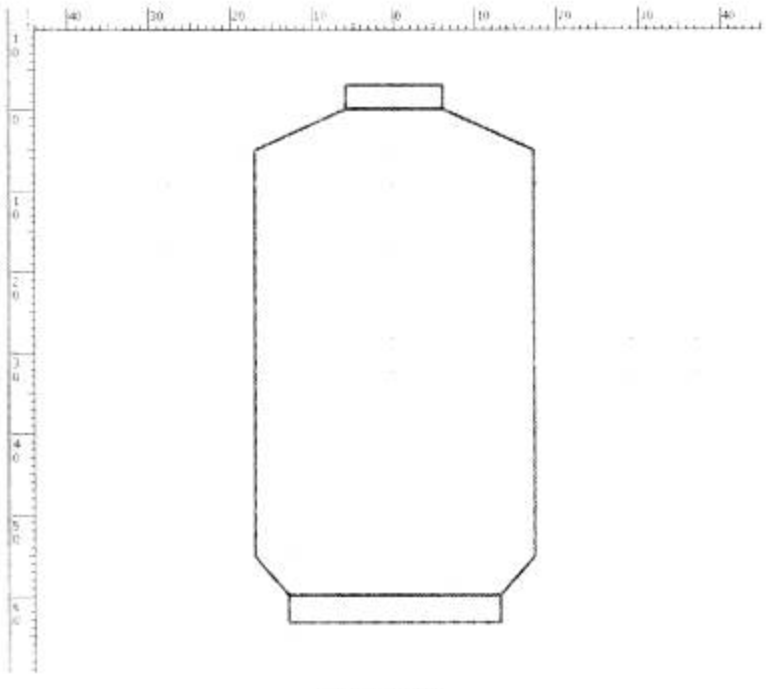


图 5-32

3．绘制领子、门襟和拉链：选用矩形工具，绘制拉链外框图形和拉链，并将其轮廓设置为虚线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线；选用钢笔工具和添加锚点工具，绘制领子图形；选用椭圆工具，绘制拉链环（见图 5-33）。

4．绘制袖子：选用钢笔工具和添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，分别绘制插肩袖和袖头，使其形成所需的袖子形状（见图 5-34）。

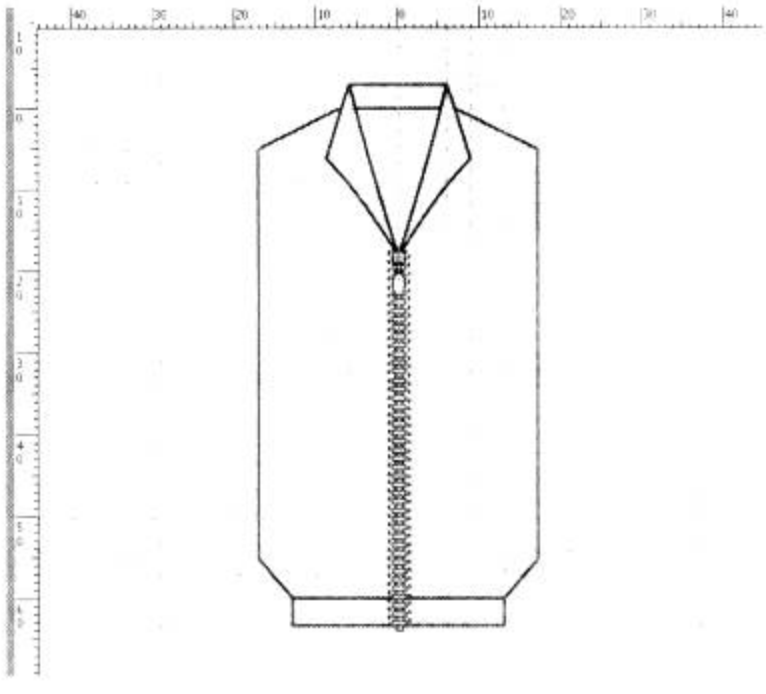


图 5-33

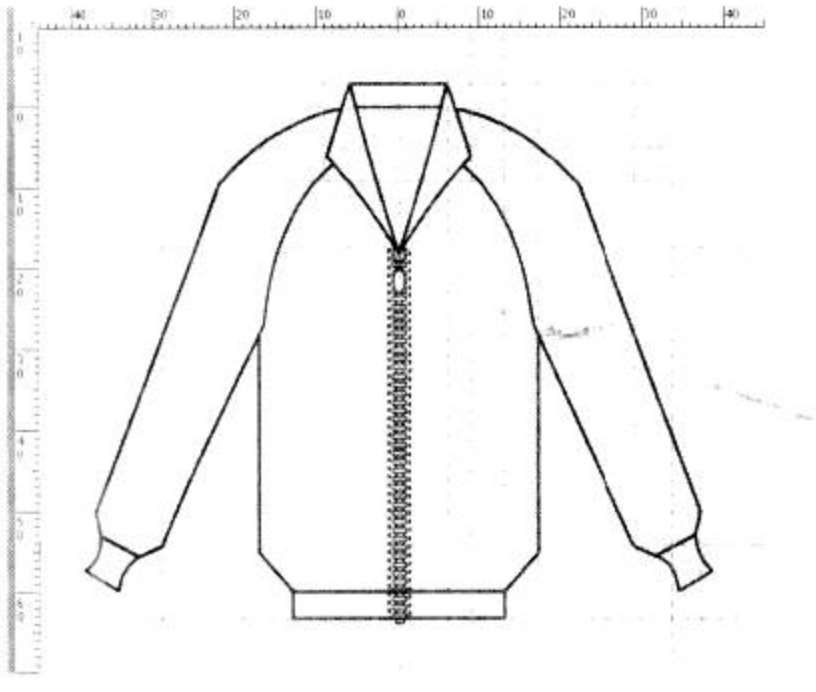


图 5-34

5．绘制分割线和明线：选用钢笔工具，和添加锚点工具，，绘制衣身两侧分割线；再选用钢笔工具，和添加锚点工具，，添加锚点或右击删除锚点，分别绘制插肩线、分割线、底边和袖头的虚线明线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线（见图 5-35）。

6．绘制罗纹线：选用钢笔工具，，在左边的袖头位置绘制一条直线；选用路径选择工具，，选中刚绘制好的直线，按住 Alt 键，同时拖动直线，可复制另一条直线；利用同样方法将直线排好，再复制一组直线，按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 X: 524.2 px Y: 1125.5 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到右边的点，接着将 W 的参考数值更改为−100% W: -100.0% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置；利用同样的方法，按照上述步骤，绘制下摆的罗纹线（见图 5-36）。

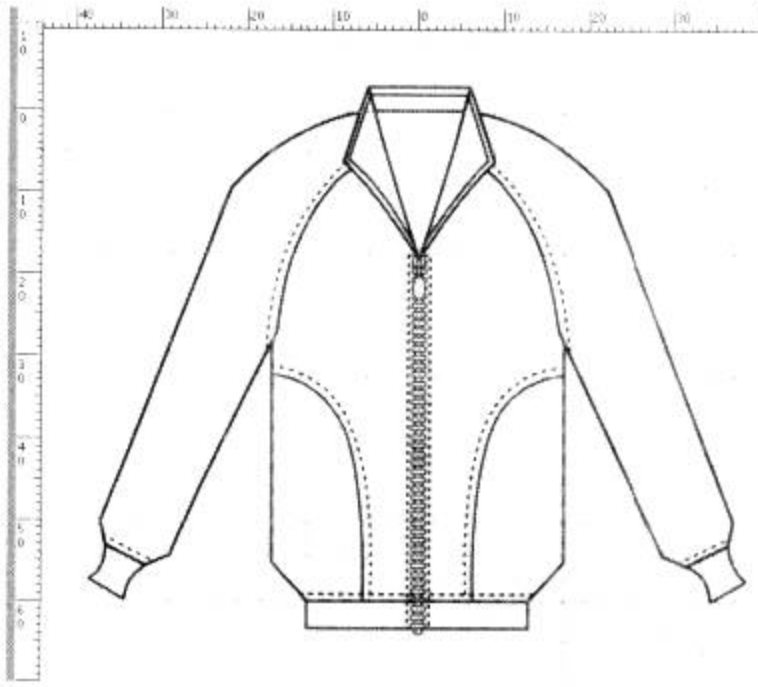


图 5-35

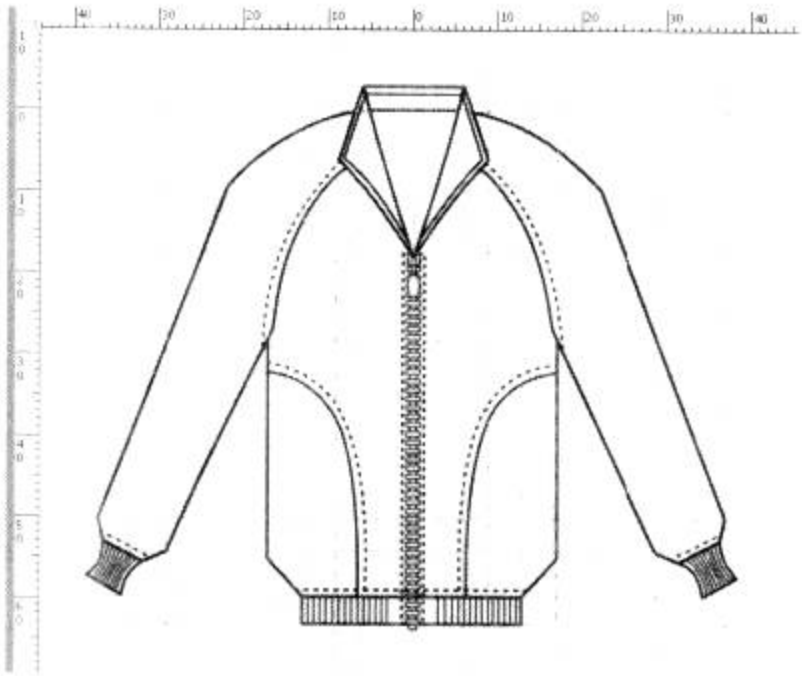


图 5-36

7．填充颜色：首先新建一个图层，选用魔棒工具，选中衣身图形，单击调色板的灰色图标，为其填充深灰色；利用同样的方法，为袖子填充浅灰色，为领子、拉链外框、袖头和下摆填充白色；单击衣身分割图形，为其填充浅灰色，为夹克里子部位填充浅灰色。这样即完成了夹克正面图的绘制（见图 5-37）。

8．绘制夹克背面：选用路径选择工具，，选中刚绘制好的夹克图形，同时按住 Alt 键拖动夹克，复制另一个夹克图形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 X: 939.8 px Y: 619.1 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到左边的点，接着将 W 的参考数值更改为−100% W: -100.0% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置；删除领子和拉链；选用钢笔工具，和添加锚点工具，，调整插肩袖及其虚线，并绘制上部后中线及其虚线。

首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚

线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了夹克款式图的绘制（见图 5-38）。

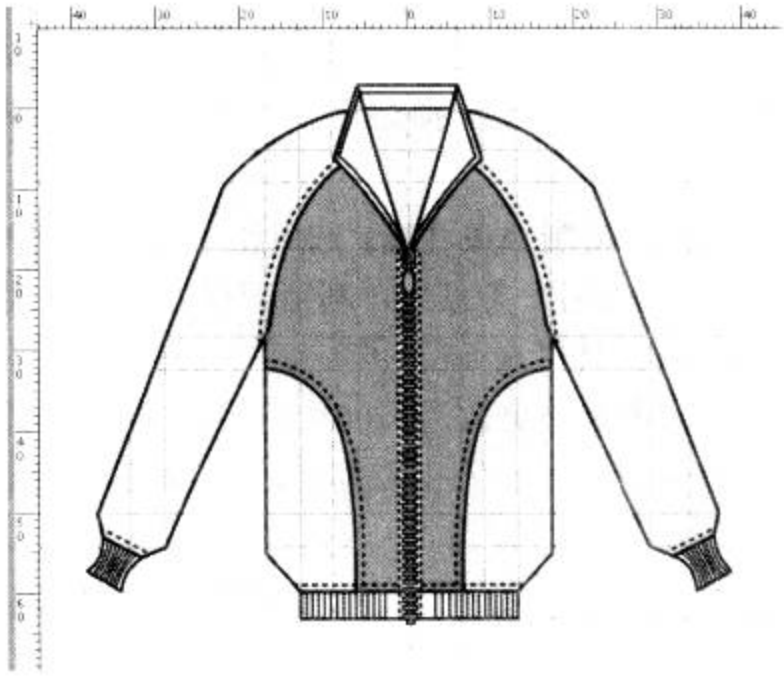


图 5-37

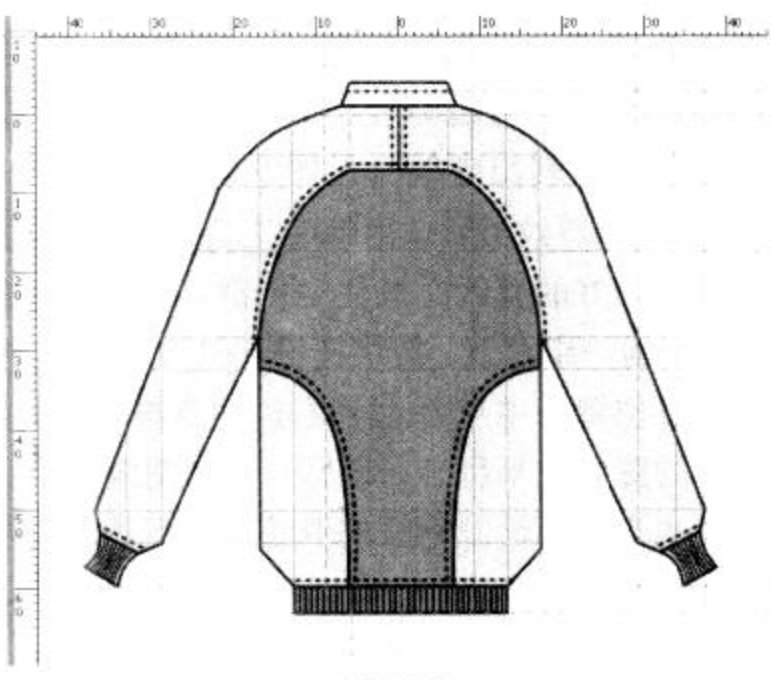


图 5-38

5.3.4 猎装上衣的设计与表现

猎装的款式图如图 5-39 所示。

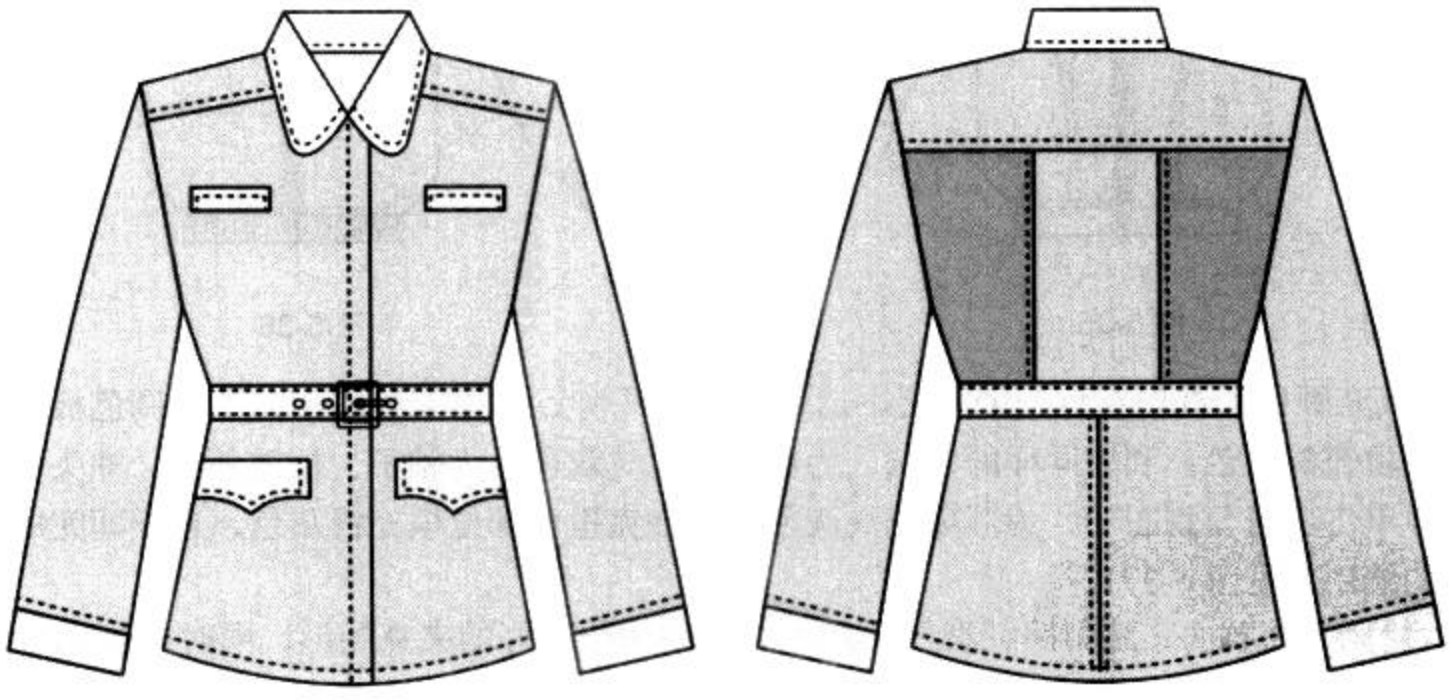


图 5-39

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。选用矩形工具，在图纸适当位置绘制大小两个矩形（见图 5-40）。

2．加粗轮廓：首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择

“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-41）。

注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素。

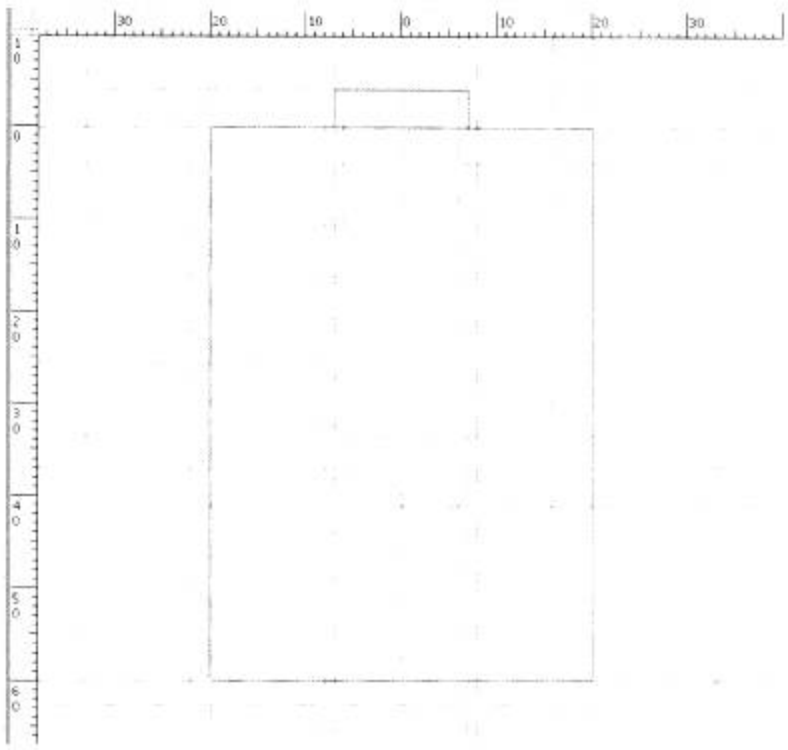


图 5-40

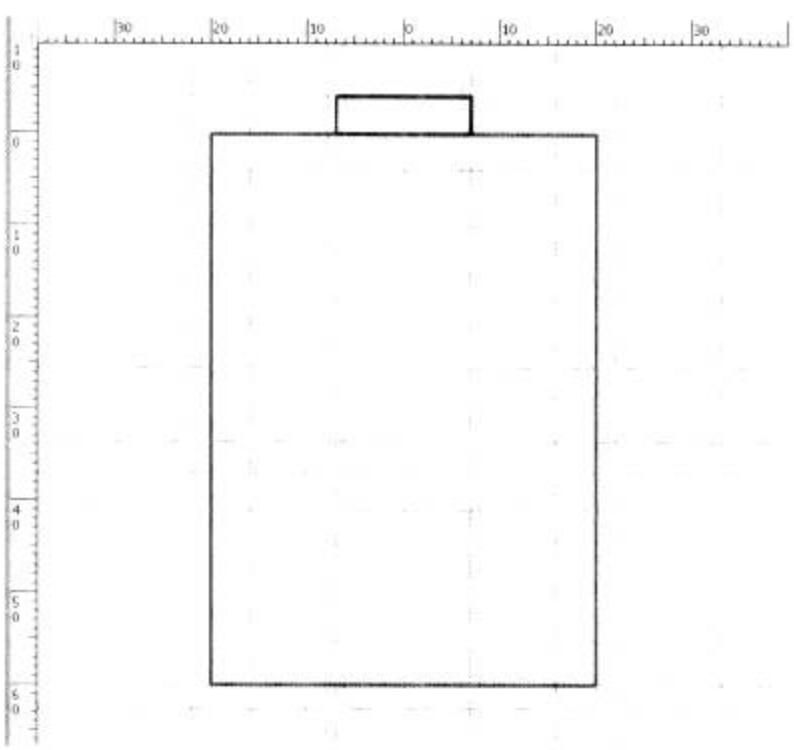


图 5-41

3．绘制衣身基本形：选用添加锚点工具，参照辅助线，在矩形上边领口位置单击鼠标，增加两个锚点；选用直接选择工具，移动小矩形上端锚点，形成领座造型；将大矩形上边两个端点下移，形成落肩；选用直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；选用添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，在矩形中部两侧增加两个锚点，分别向内移动锚点，并向下弯曲，形成衣身造型（见图 5-42）。

4．绘制领子、门襟、口袋和分割线：选用钢笔工具，绘制门襟线和过肩分割线；选用矩形工具和添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，绘制口袋图形（见图 5-43）。



图 5-42

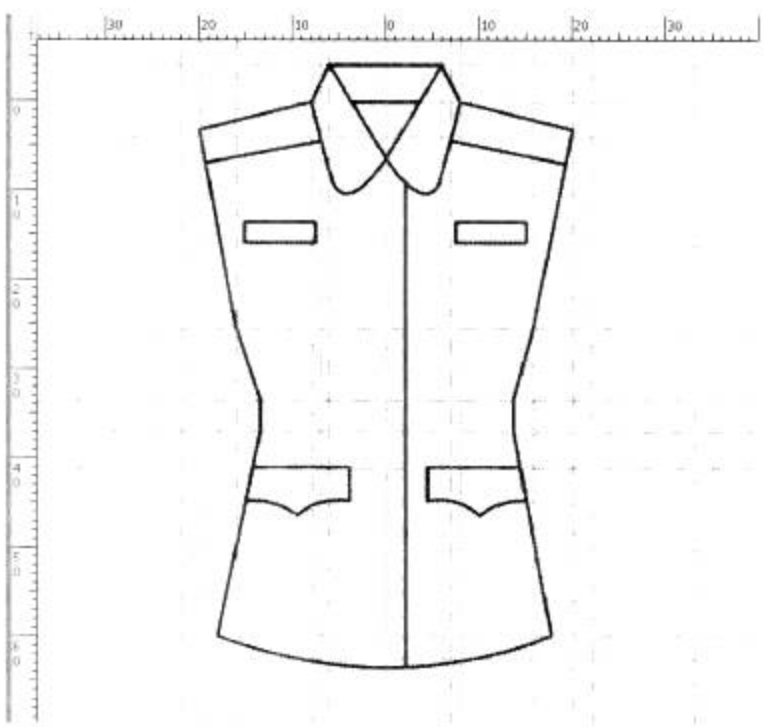


图 5-43

5．绘制袖子：选用钢笔工具和添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，分别绘制袖

筒和袖头的分割线（见图 5-44）。

6．绘制腰带：选用钢笔工具和添加锚点工具，分别绘制腰带和腰带环；选用椭圆工具，绘制腰带穿孔（见图 5-45）。

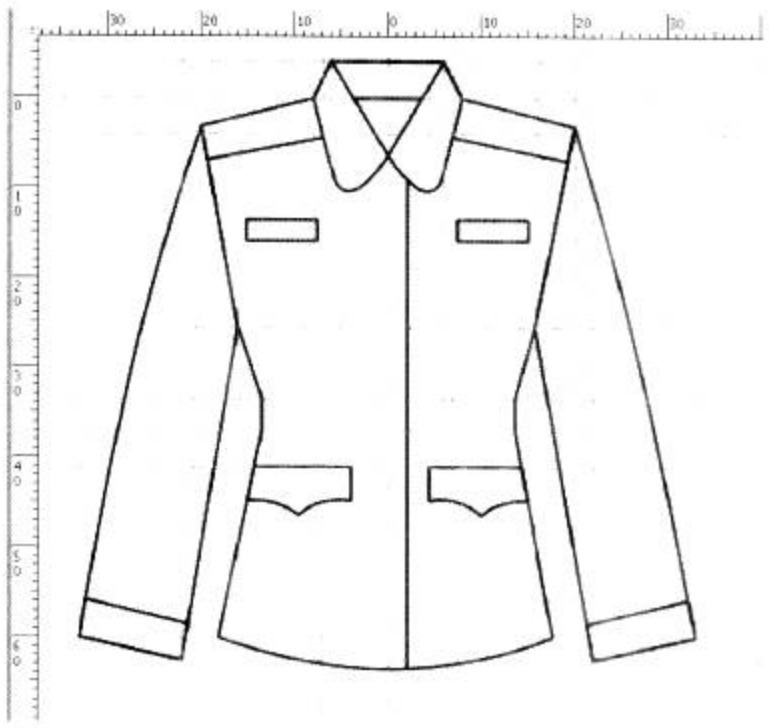


图 5-44

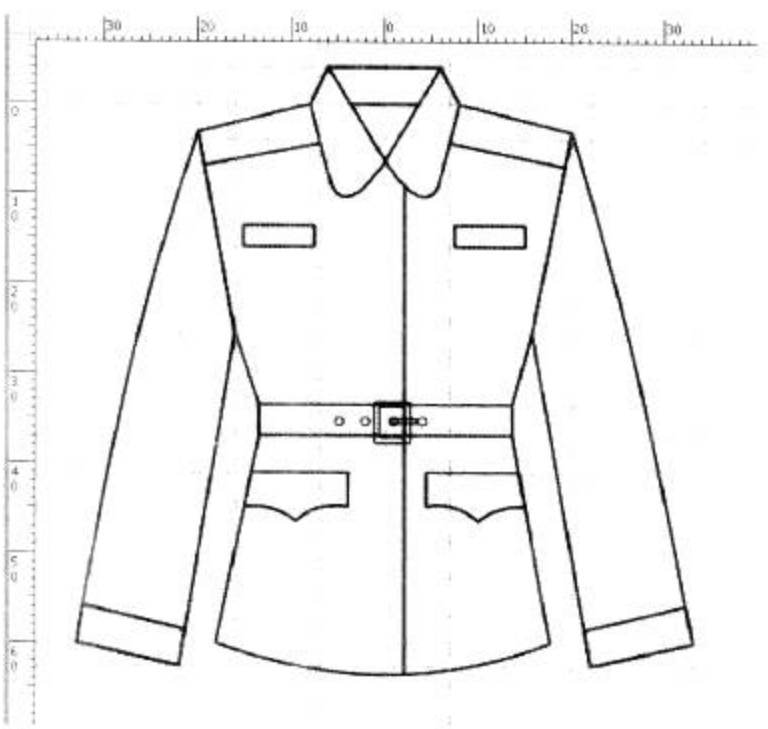


图 5-45

7．绘制明线：选用钢笔工具，分别绘制领子、过肩、底边、袖头和口袋的路径，然后分别绘制虚线明线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线（见图 5-46）。

8．填充颜色：首先新建一个图层，选用魔棒工具，选中衣身图形，单击调色板的灰色图标，为其填充深灰色；选用同样的方法，为袖头、口袋和腰带填充浅灰色，为领子填充白色，为上衣里子部位填充浅灰色。这样即完成了猎装上衣正面图的绘制（见图 5-47）。

9．绘制猎装背面：选用路径选择工具，选中刚绘制好的图形，同时按住 Alt 键拖动猎装上衣，复制另一个猎装上衣图形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 X: 826.0 px Y: 889.6 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到左边的点，接着将 W 的参考数值更改为-100% W: 100.0% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置；删除领子、过肩、门襟、腰带环、腰带穿孔和口袋；选用钢笔工具和添加锚点工具，绘制后过肩和分割线；调整领座造型，并调整填充颜色。

调整插肩袖及其虚线，绘制上部后中线及其虚线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了猎装款式图的绘制（见图 5-48）。

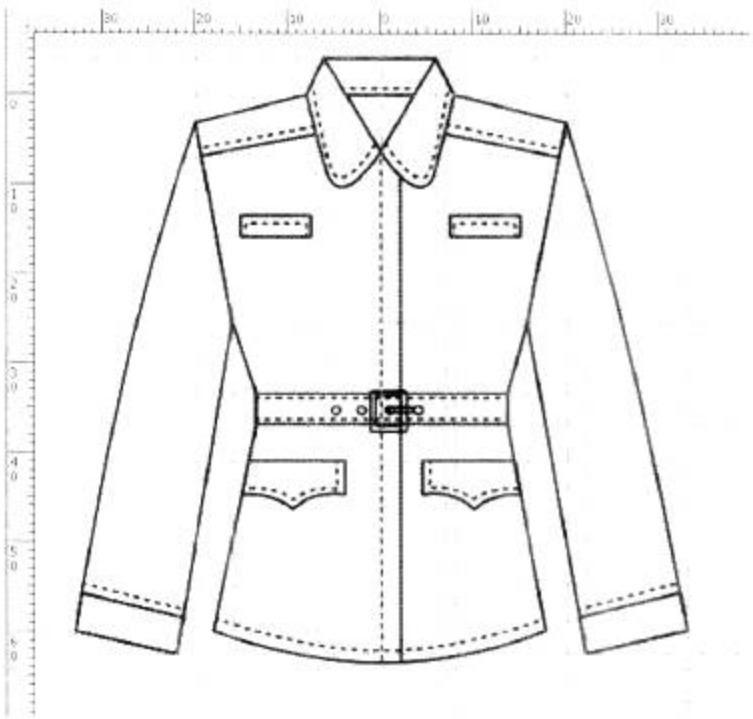


图 5-46



图 5-47

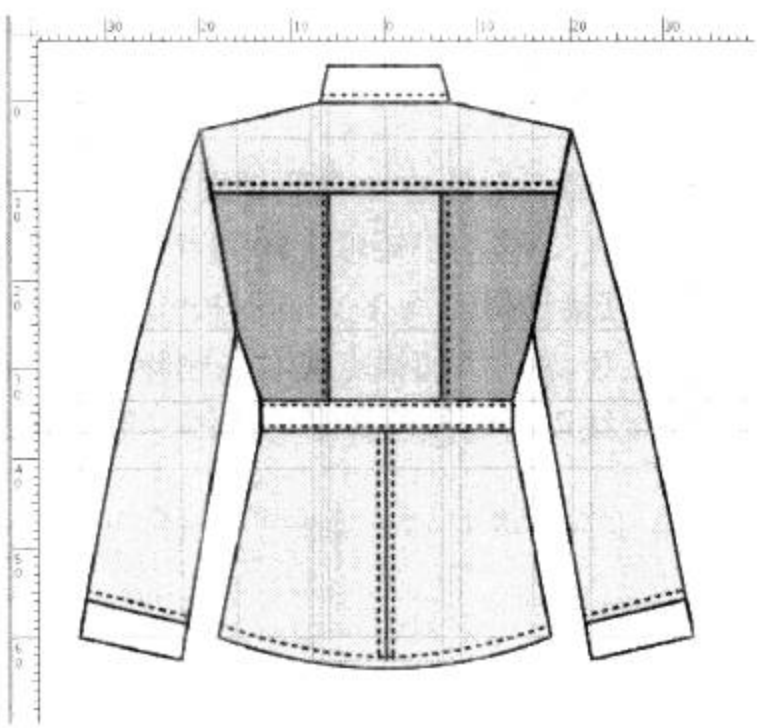


图 5-48

5.3.5 中式上衣的设计与表现

中式上衣的款式图如图 5-49 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法，设置原点和辅助线。选用矩形工具，参照辅助线，绘制一个宽度为 40mm、高度为 70mm 的矩形，再绘制一个小矩形，并将其放置在大矩形上部的中间位置。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-50）（注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素）。

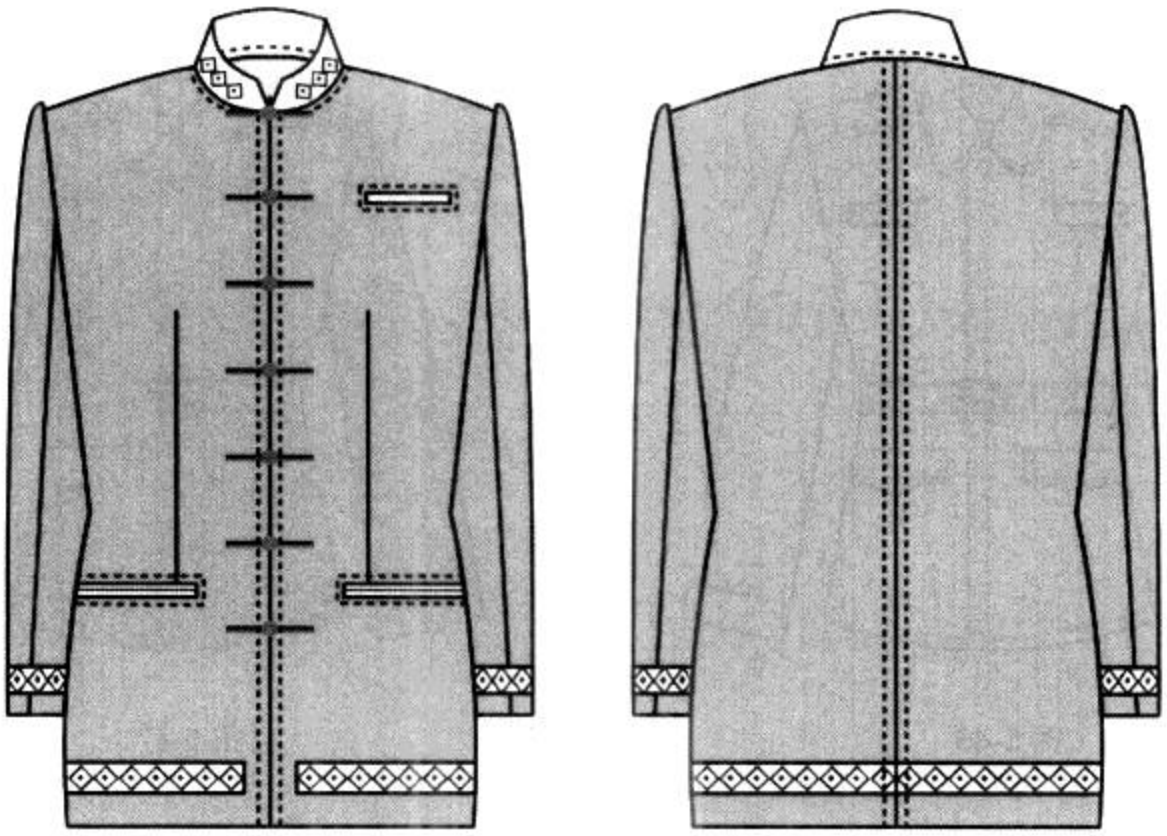


图 5-49

2．绘制衣身基本形：选用添加锚点工具，参照辅助线，在大矩形上边领口位置单击鼠标，增加两个锚点；选用直接选择工具，移动小矩形上端锚点，形成领座造型；将大矩形上边两个端点下移 5mm，形成落肩；选用直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，单击添加的锚点，将曲线转换为直线；选用添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点；在矩形中部腰线两侧增加两个锚点，分别向内移动锚点，将腰线以下的线段修画为曲线，形成衣身造型（见图 5-51）。

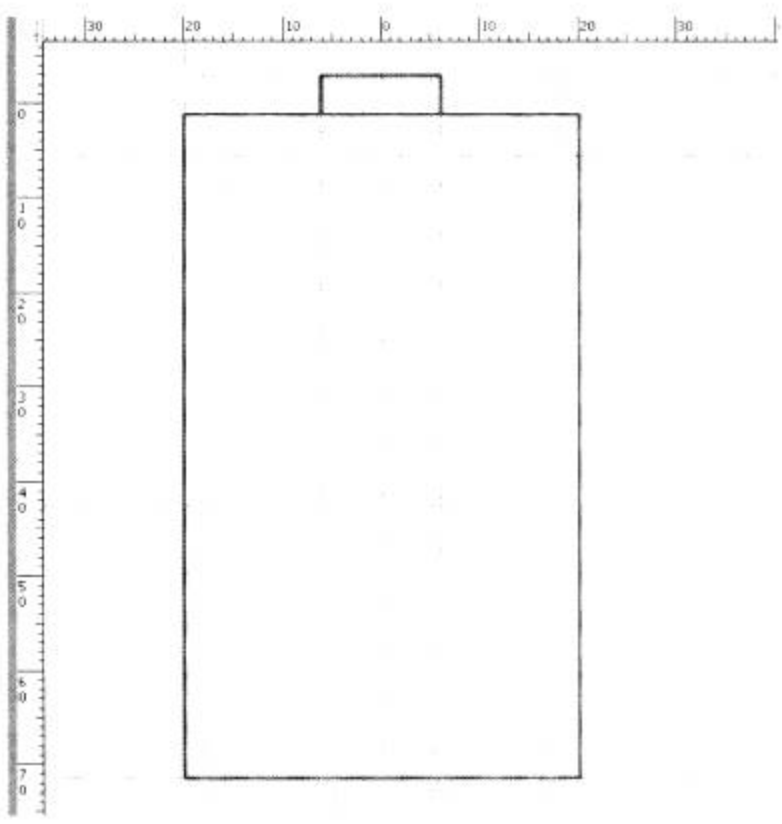


图 5-50



图 5-51

3．绘制领子、门襟和扣子：选用钢笔工具和添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚

点，绘制领子；选用钢笔工具，绘制门襟线；选用矩形工具和椭圆工具，绘制扣子（见图 5-52）。

4．绘制口袋和省位线：选用矩形工具和钢笔工具，分别绘制口袋和省位线（见图 5-53）。



图 5-52

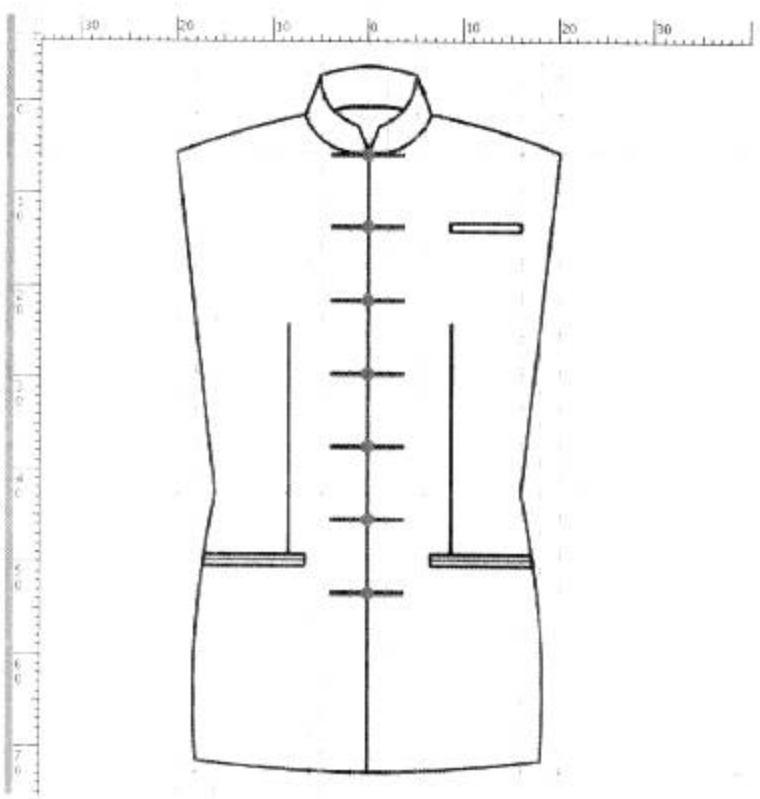


图 5-53

5．绘制袖子：选用钢笔工具和添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，分别绘制左右袖子（见图 5-54）。

6．绘制装饰图案：选用矩形工具，在袖口部位绘制相同大小的 3 个矩形，同时按住 Alt 键拖动矩形，复制另一组矩形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，调整矩形的位置，再将矩形放到相应的位置上；选用同样的方法，绘制领子和衣身的装饰图案的外框（见图 5-55）。

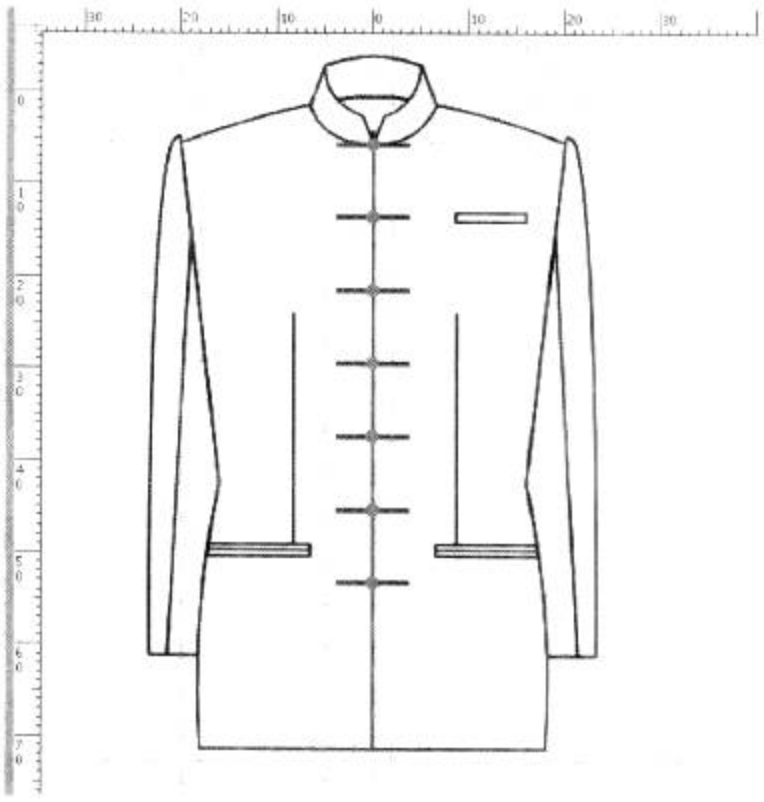


图 5-54

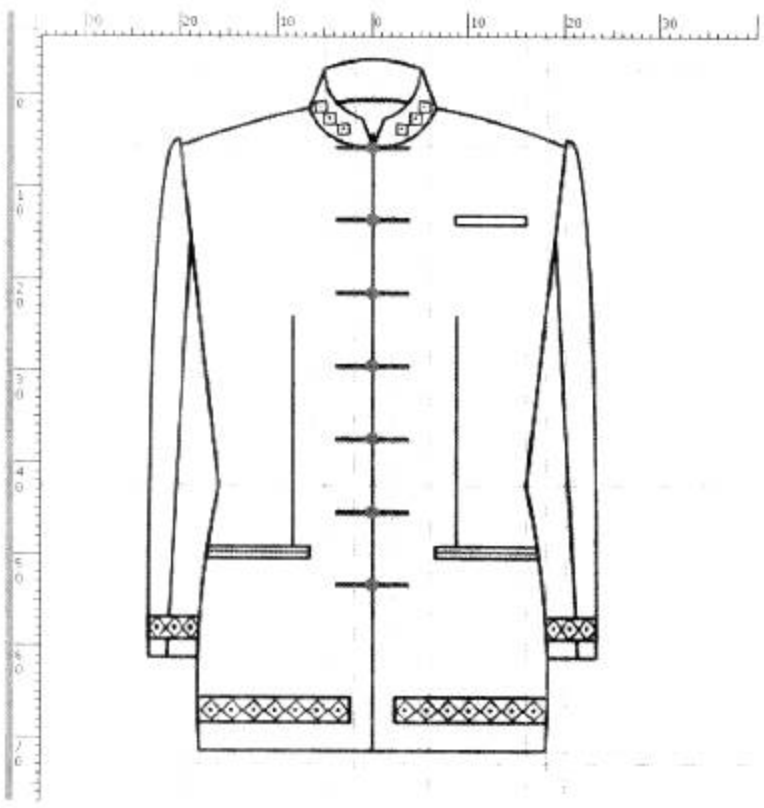


图 5-55

7．绘制明线和双线：选用钢笔工具，绘制领子双线，再分别绘制领口、袋口和门襟的路径，然后分别绘制虚线明线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，这样即完成了虚线明线的绘制（见图5-56）。

8．填充颜色：首先新建一个图层，选用魔棒工具，选中衣身图形；单击调色板的灰色图标，选用油漆桶工具，为其填充深灰色；选用同样的方法，为领子、口袋和图样外框内部填充白色，为猎装上衣里子部位填充浅灰色。这样即完成了猎装上衣正面图的绘制（见图5-57）。

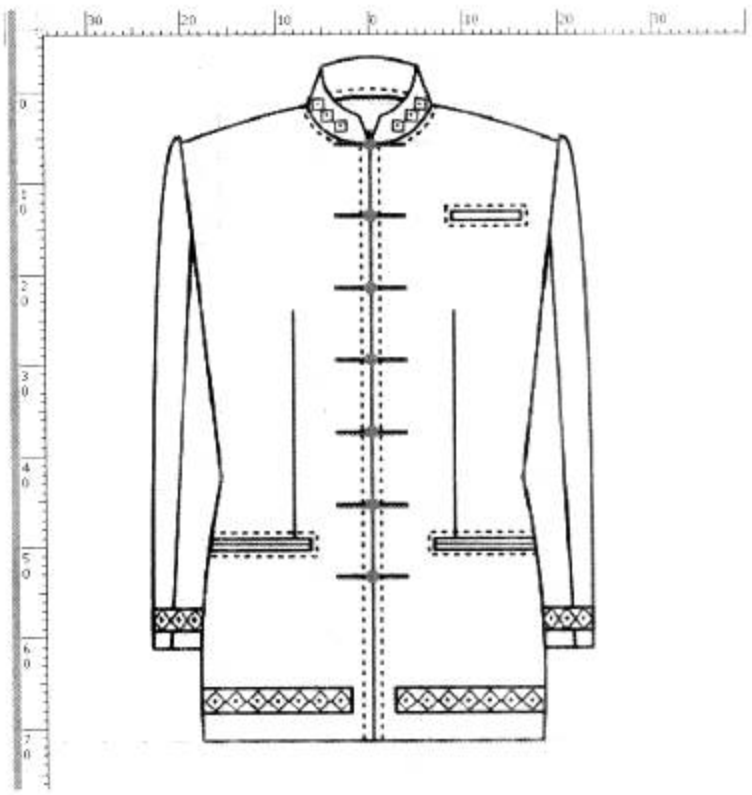


图5-56



图5-57

9．绘制背面：选用路径选择工具，选中刚绘制好的图形，同时按住Alt键拖动中西式上衣，复制另一个中式上衣图形；按快捷键Ctrl+T自由变换路径，将工具栏 X: 945.5 px Y: 740.1 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到左边的点，接着将W的参考数值更改为-100% W: -100.0%，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置；删除领子、门襟、扣子、口袋和省位线。

选用钢笔工具和添加锚点工具，绘制后中线及其虚线明线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线；调整领座造型，并调整底边装饰图样，这样即完成了中式上衣款式图的绘制（见图5-58）。

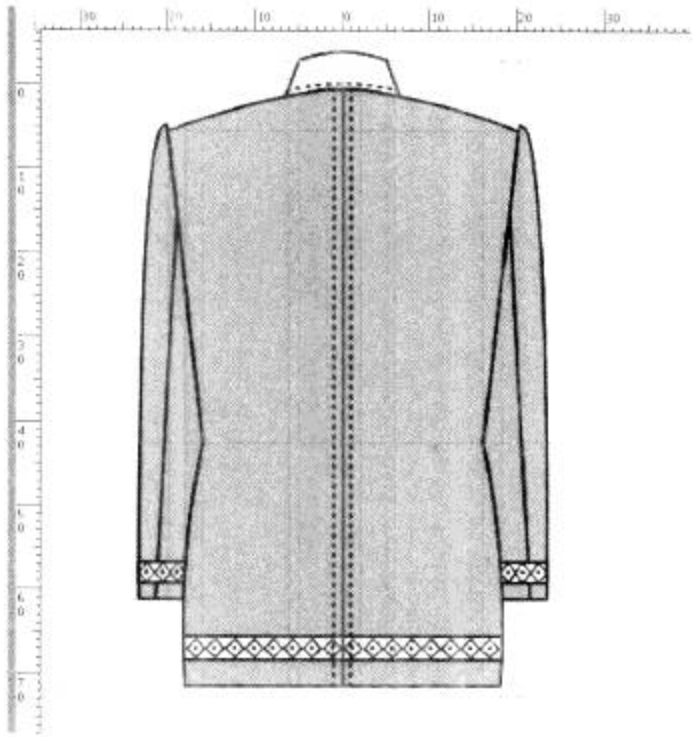


图 5-58

5.3.6 牛仔上衣的设计与表现

牛仔上衣的款式图如图 5-59 所示。

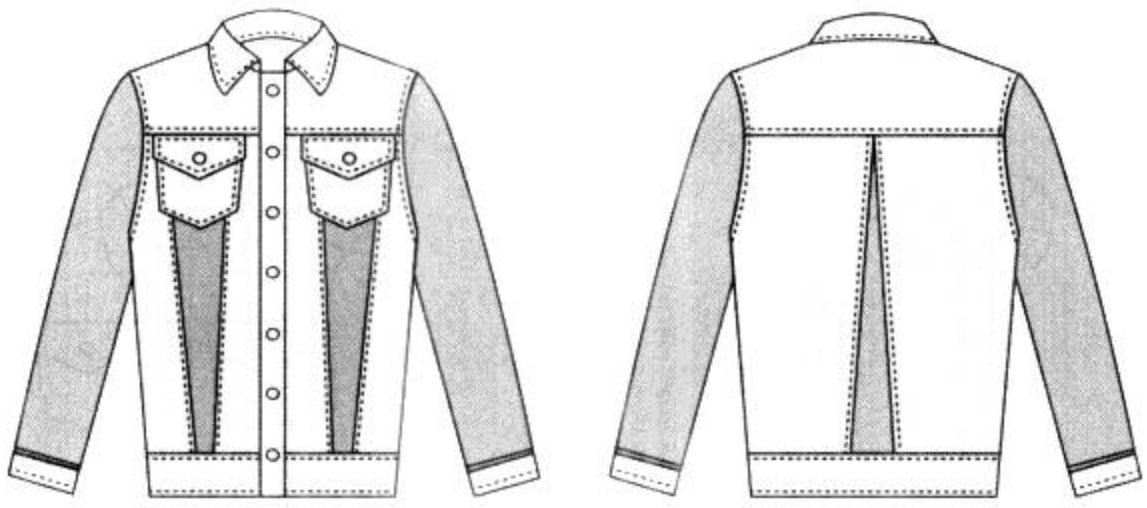


图 5-59

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法，设置原点和辅助线。选用矩形工具，参照辅助线，绘制一个宽度为 40mm、高度为 64mm 的矩形。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-60）（注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素）。

2．绘制衣身基本形：选用添加锚点工具，参照辅助线，在大矩形上边领口位置单击鼠标，增加 4 个锚点；选用直接选择工具，移动锚点，形成领座造型；将矩形上边两个端点下移 5mm，形成落肩；选用直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，单击添加的锚点，将曲线转换为直线；选用添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点；在矩形中部袖窿部位两侧增加两个锚点，将底边端点分别向内移动，将袖窿线修画为曲线，形成衣身造型（见图 5-61）。

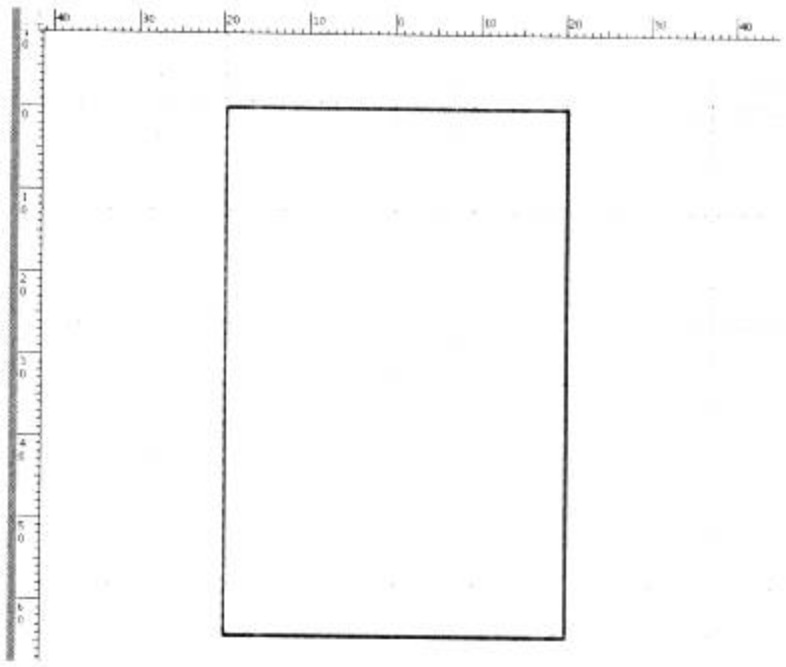


图 5-60

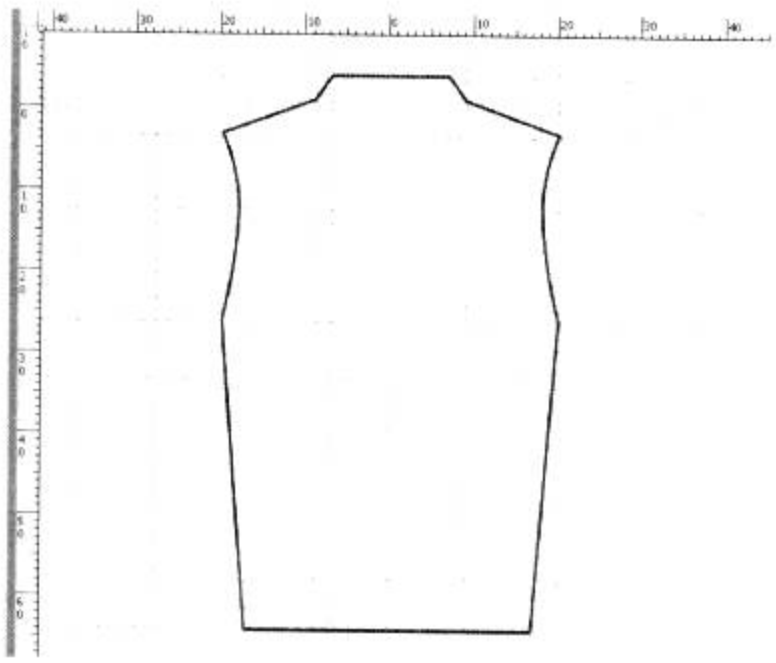


图 5-61

3．绘制领子、门襟和扣子：选用矩形工具，绘制明门襟图形；选用钢笔工具和添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并绘制领子；选用椭圆工具，绘制扣子（见图 5-62）。

4．绘制口袋和分割线：选用钢笔工具、直接选择工具，和椭圆工具，分别绘制口袋、袋盖扣子和各个分割线（见图 5-63）。



图 5-62

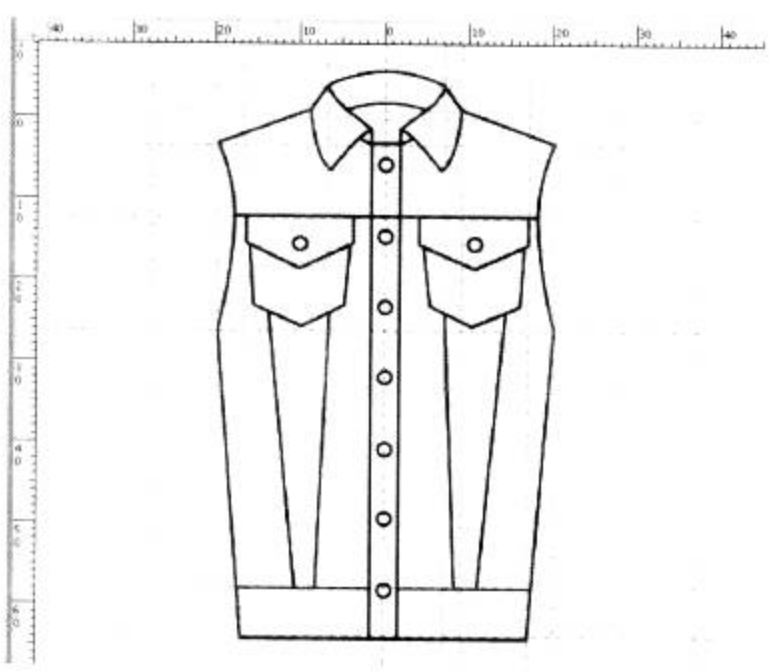


图 5-63

5．绘制袖子：选用钢笔工具和添加锚点工具，分别绘制袖筒和袖头（见图 5-64）。

6．绘制明线：选用钢笔工具，分别绘制领子、过肩、底边、袖笼、袖头和分割线的路径，然后分别绘制虚线明线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了虚线明线的绘制（见图 5-65）。



图 5-64

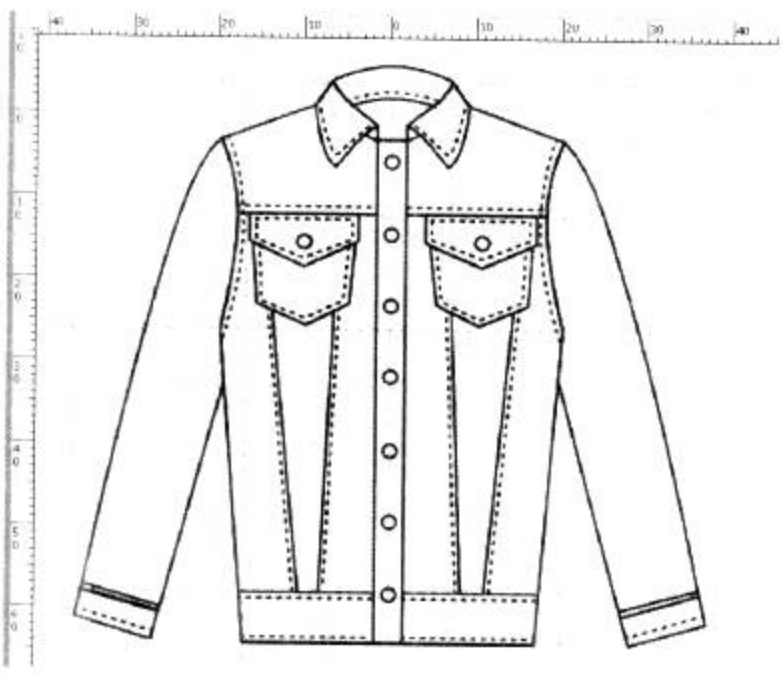


图 5-65

7．填充颜色：首先新建一个图层，选用魔棒工具，选中衣身图形，单击调色板的灰色图标，再选用油漆桶工具，为其填充深灰色；选用同样的方法，为袖筒和内部分割图形填充深灰色，为领子、门襟和袖头填充白色；选用渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变。这样即完成了牛仔上衣正面图的绘制（见图 5-66）。

8．绘制背面：选用路径选择工具，选中刚绘制好的图形，同时按住 Alt 键拖动牛仔装上衣，复制另一个牛仔装上衣图形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏上的参考点位置由中点调到左边的点，接着将 W 的参考数值更改为-100%，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置；删除领子、门襟、扣子和分割线；选用钢笔工具和添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并绘制分割线；调整领座造型，即完成了牛仔装上衣款式图的绘制（见图 5-67）。

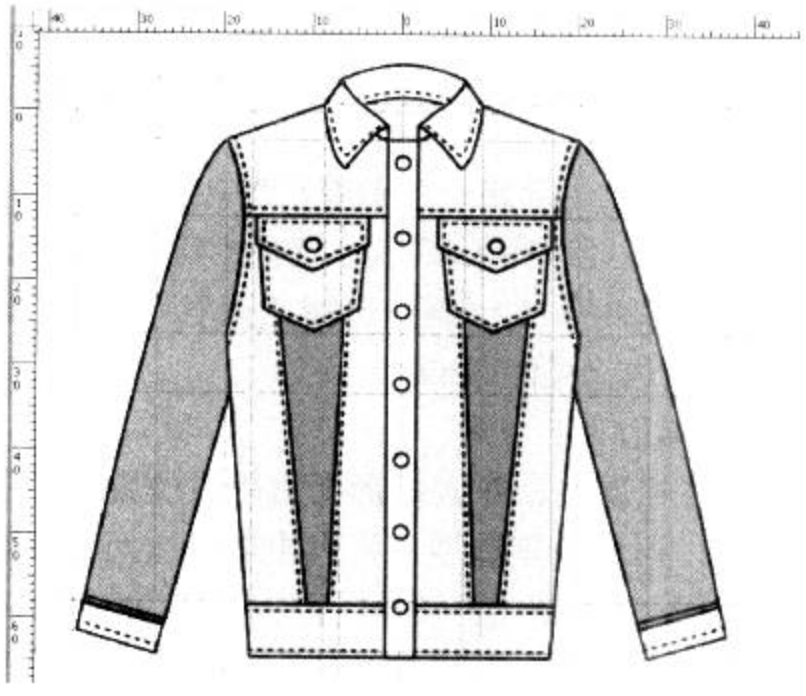


图 5-66

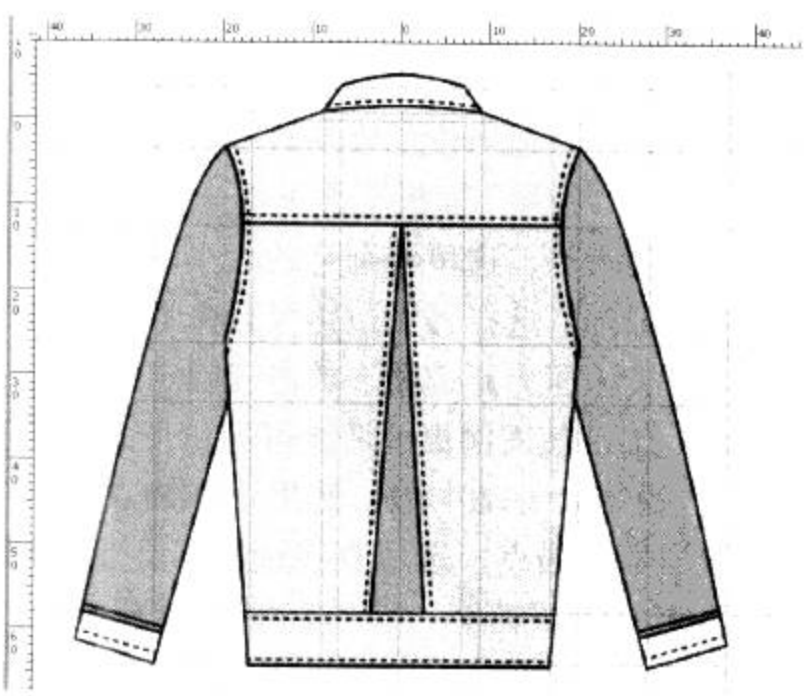


图 5-67

5.3.7 旗袍的设计与表现

旗袍的款式图如图 5-68 所示。

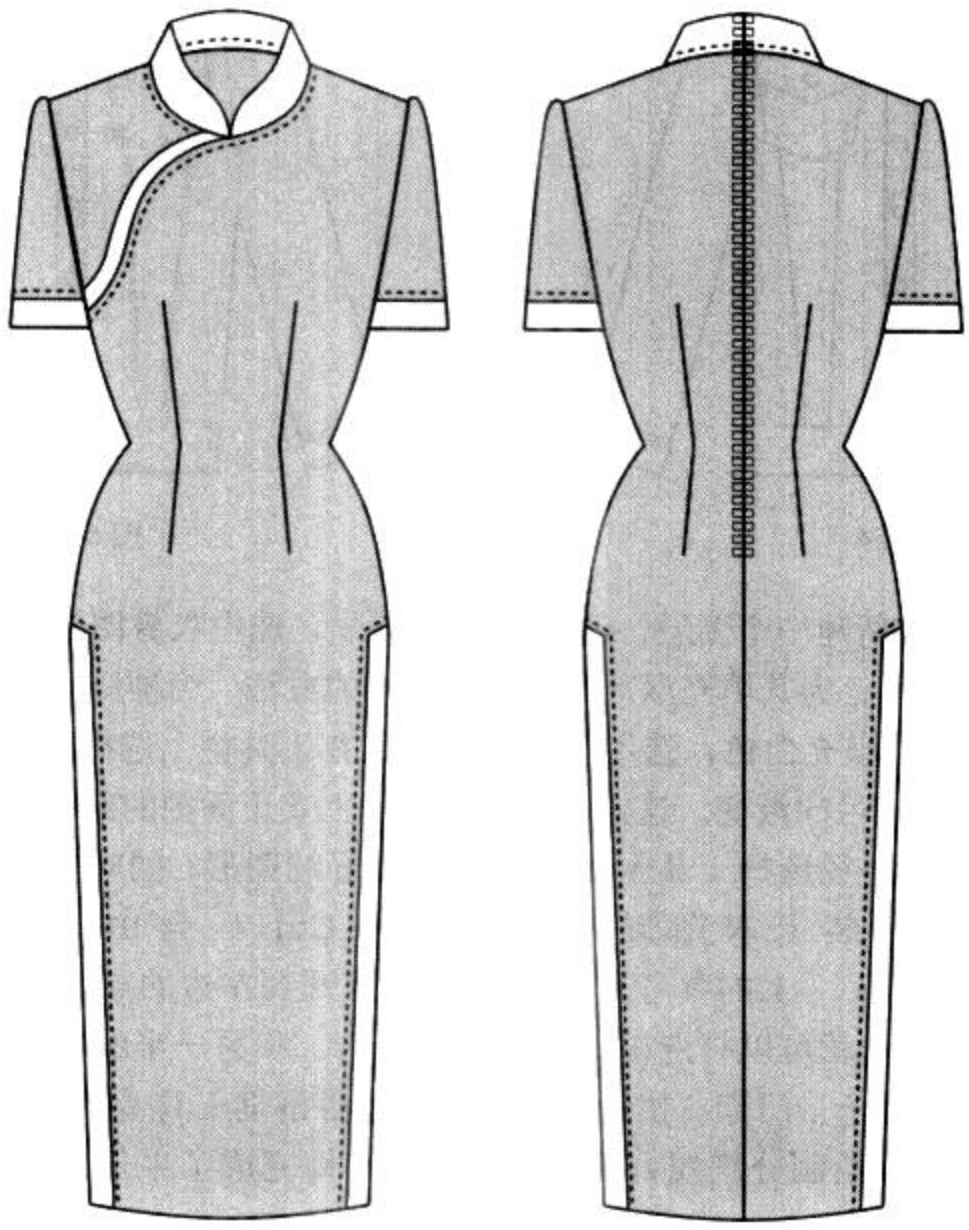


图 5-68

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法，设置原点和辅助线。选用矩形工具，参照辅助线，在适当位置绘制两个大小矩形。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-69）。

注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素。

2．绘制衣身基本形：选用添加锚点工具，参照辅助线，在大矩形上边领口位置单击鼠标，增加两个锚点；选用直接选择工具，移动锚点，形成领座造型；将大矩形上边两个端点下移 5mm，形成落肩；选用直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，单击添加的锚点，将曲线转换为直线；选用添加锚点工具，在矩形中部两侧增加锚点，分别移动锚点，形成衣身造型（见图 5-70）。

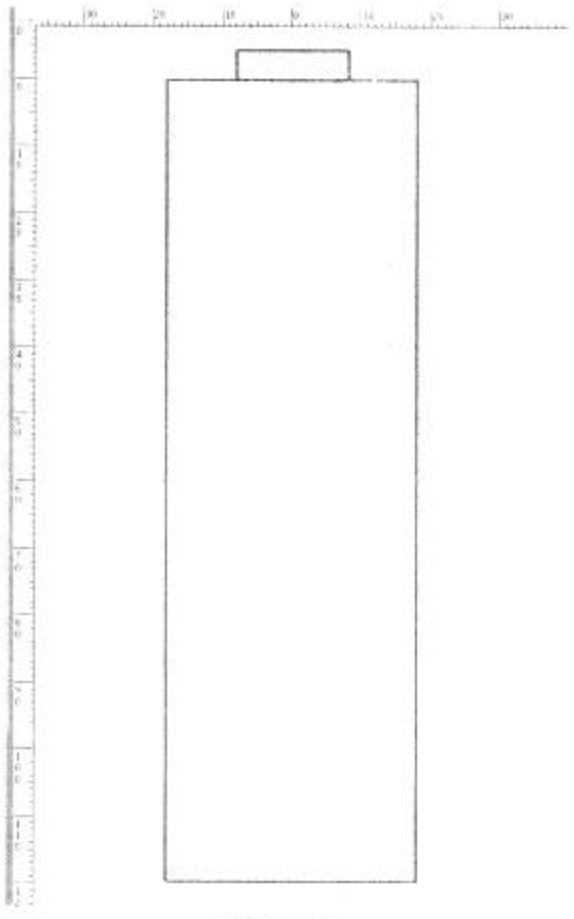


图 5-69

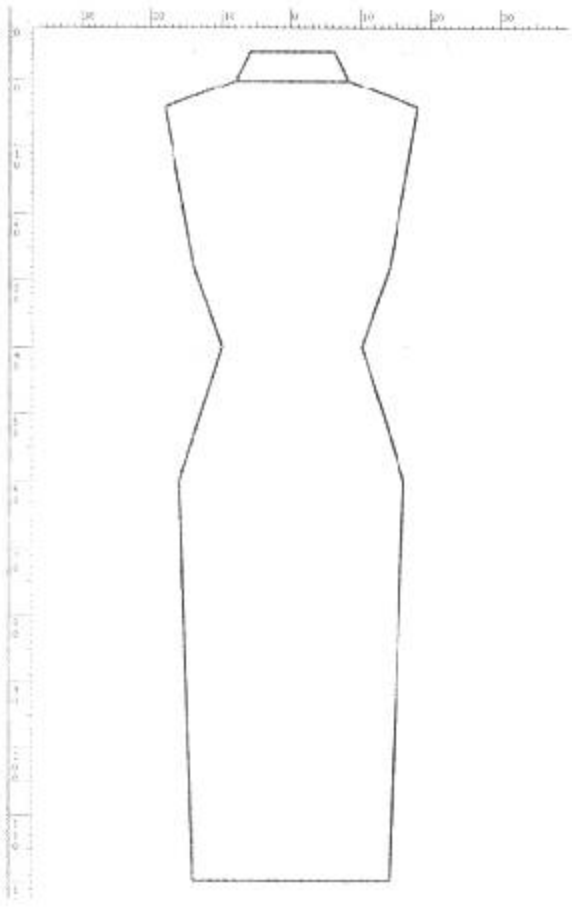


图 5-70

3．修画相关曲线：选用添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，分别将领座和臀部直线修画为曲线（见图 5-71）。

4．绘制领子、门襟、分割线和省位线：选用钢笔工具和添加锚点工具，分别绘制曲线偏门襟、侧开衩分割线和省位线（见图 5-72）。

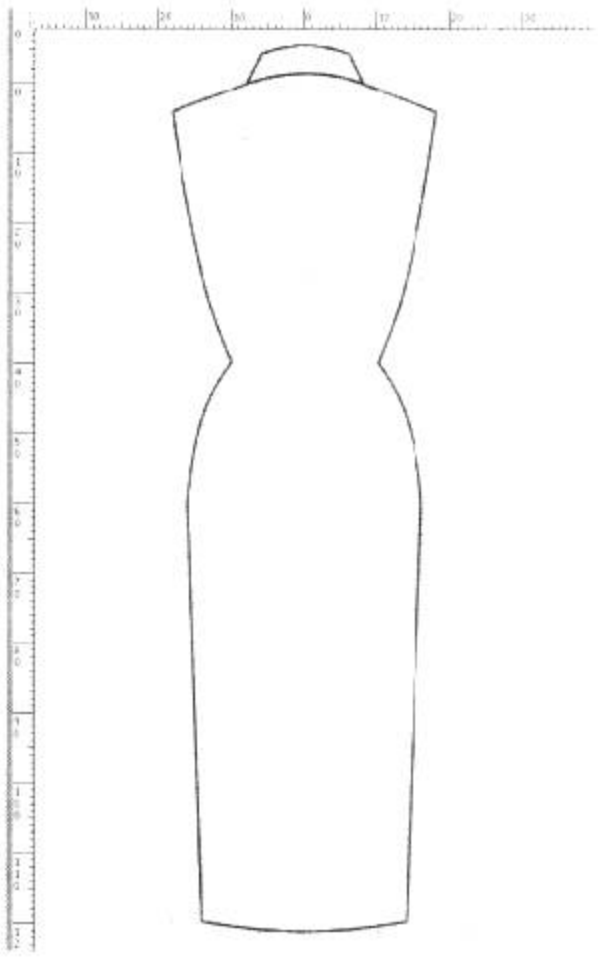


图 5-71

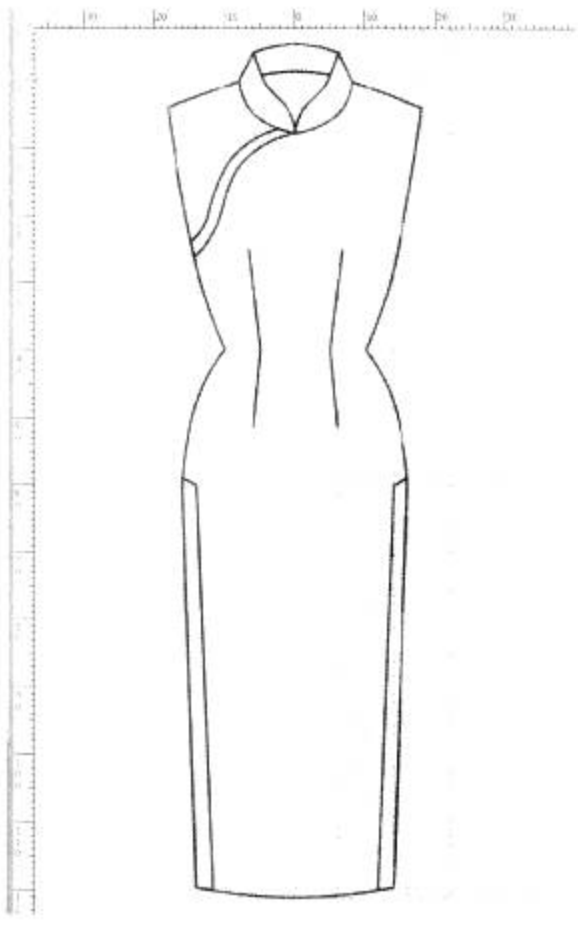


图 5-72

5．绘制袖子：选用钢笔工具、添加锚点工具和矩形工具，分别绘制袖子和袖头（见图 5-73）。

6．绘制明线：选用钢笔工具，分别绘制领子、门襟、袖子和侧开衩的路径，然后分别绘制虚线明线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了虚线明线的绘制（见图 5-74）。

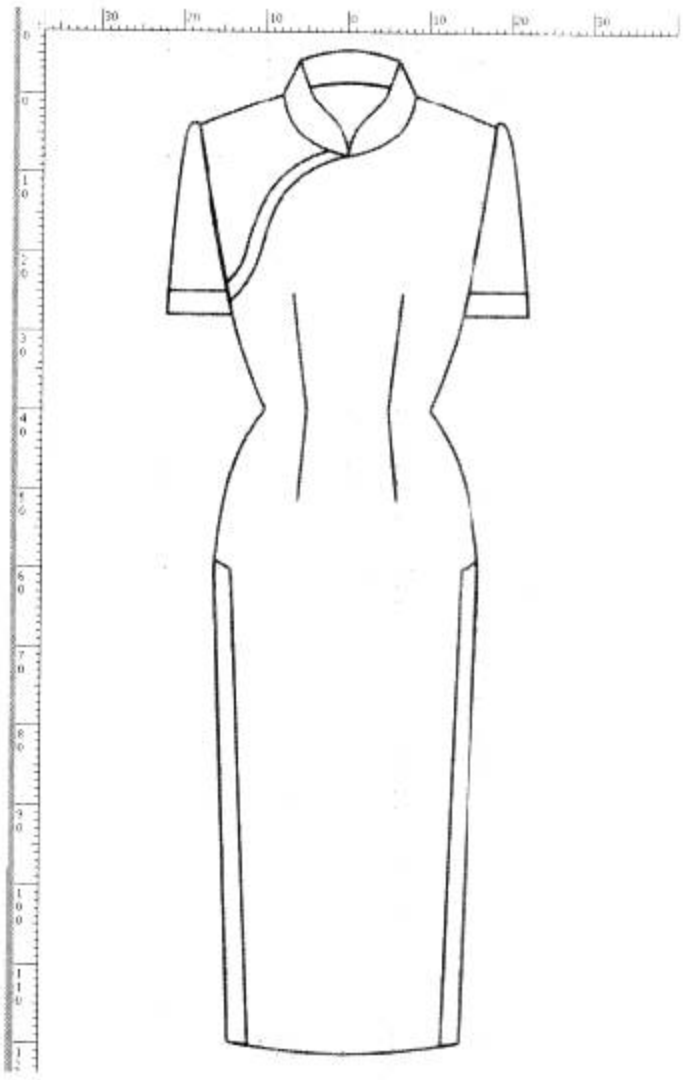


图 5-73

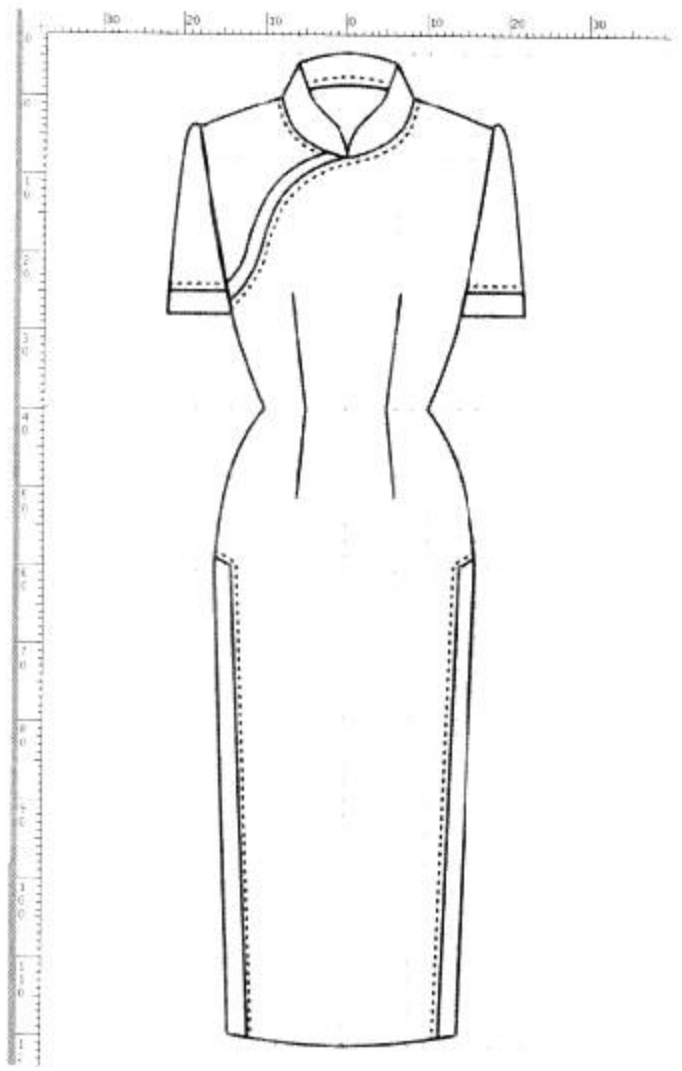


图 5-74

7．填充颜色：首先新建一个图层，选用魔棒工具，选中衣身图形，单击调色板的灰色图标，再选用油漆桶工具，为其填充深灰色；利用同样的方法，为袖子填充深灰色；为领子、袖头、侧开衩和门襟填充白色（见图 5-75）。

8．绘制背面：选用路径选择工具，选中刚绘制好的图形，同时按住 Alt 键拖动旗袍，复制另一个旗袍图形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 X: 953.2 px Y: 775.9 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到左边的点，接着将 W 的参考数值更改为−100% W: -100.0% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置；删除领子和门襟；选用钢笔工具和添加锚点工具，绘制后中线和隐形拉链；调整领座造型。

这样即完成了旗袍款式图的绘制（见图 5-76）。

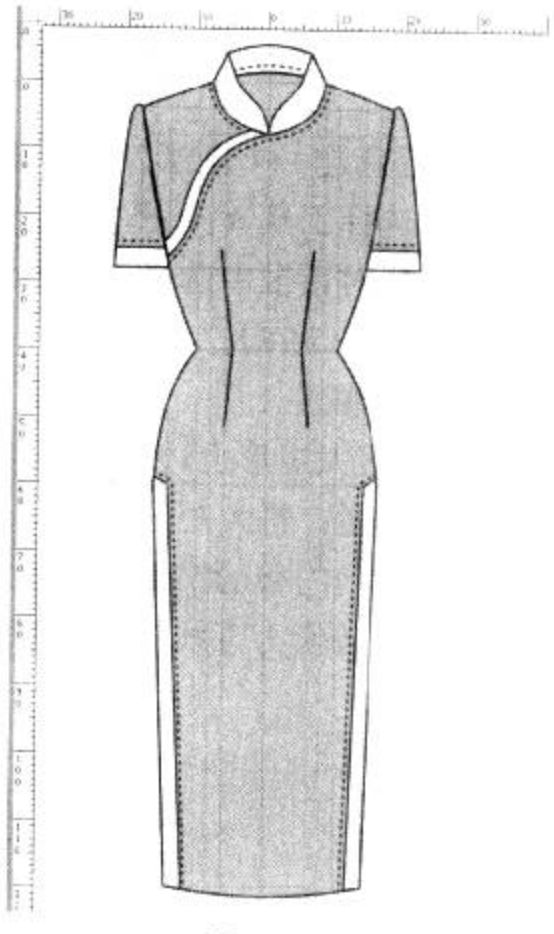


图 5-75

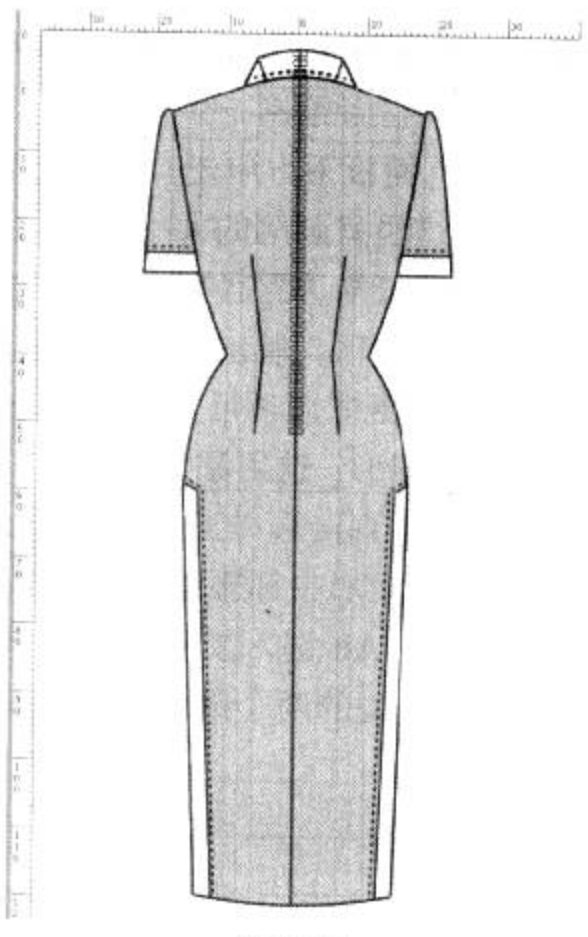


图 5-76

5.3.8 大衣的设计与表现

大衣的款式图如图 5-77 所示。



图 5-77

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法，设置原点和辅助线。选用矩形工具，参照辅助线，在适当位置绘制一个矩形。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-78）。

注：为了使图例更加清晰可见，下面的图例也全部描边为 5 像素。

2．绘制衣身基本形：选用添加锚点工具，参照辅助线，在大矩形上边领口位置单击鼠标，增加 4 个锚点；选用直接选择工具，移动锚点，形成领座造型；将大矩形上边两个端点下移 5mm，形成落肩；在矩形中部腰线位置两侧增加两个锚点，分别向内移动锚点；选用直接选择工具，同时按住 Ctrl+Alt 键，鼠标指针单击添加的锚点，将曲线转换为直线；选用添加锚点工具，分别向外移动底边的两个锚点，形成衣身造型（见图 5-79）。

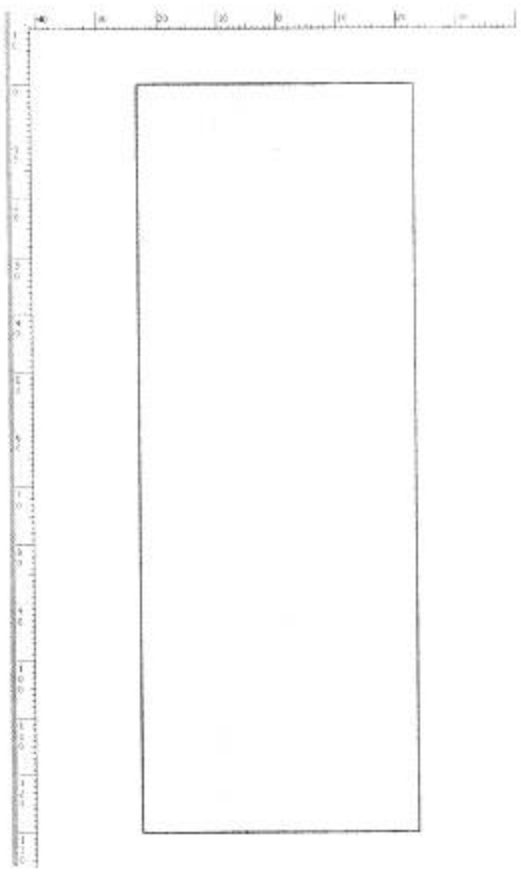


图 5-78

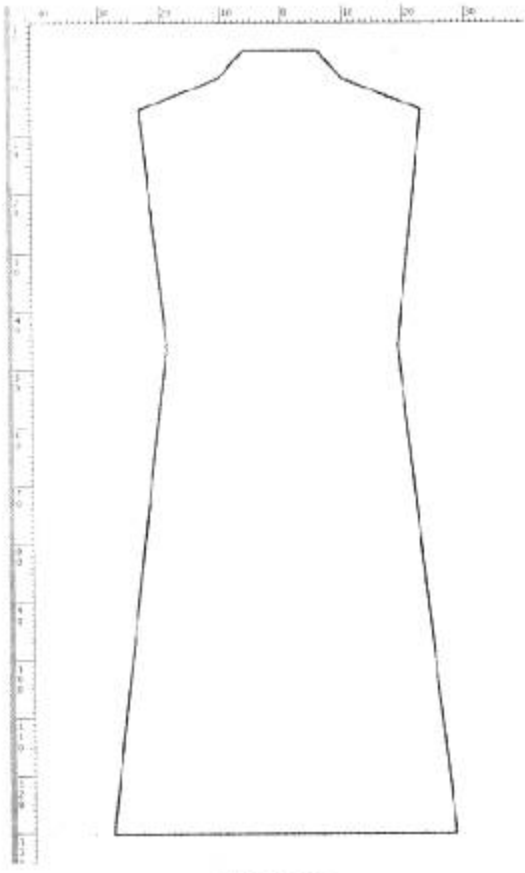


图 5-79

3．绘制领子、门襟、扣子和分割线：选用钢笔工具、添加锚点工具和矩形工具，分别绘制领子、门襟线、衣身刀背分割线、口袋和底边分割线；选用椭圆工具，绘制扣子（见图 5-80）。

4．绘制袖子：选用钢笔工具、添加锚点工具和矩形工具，分别绘制袖子和袖头（见图 5-81）。

5．绘制明线：选用钢笔工具，分别绘制领子、肩部、底边、袖窿和袖头的路径，然后分别绘制虚线明线。首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了虚线明线的绘制（见图 5-82）。



图 5-80



图 5-81

6．填充颜色：首先新建一个图层，选用魔棒工具，选中衣身图形，单击调色板的灰色图标，再选用油漆桶工具，为其填充深灰色；利用同样的方法，为袖头、领子和口袋填充白色；选用渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变（见图 5-83）。



图 5-82



图 5-83

7．绘制背面：选用路径选择工具，选中刚绘制好的图形，同时按住 Alt 键拖动大衣，复制另一个大衣图形；按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 X: 953.2 px Y: 775.9 px W: 100.0% H: 100.0% 上的参考点位置由中点调到左边的点，接着将 W 的参考数值更改为−100% W: -100.0% ，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了，接着将其拖至右侧相应位置；删除领子、门襟、扣子、口袋和分割线；选用钢笔工具，绘制各条分割线及其虚线明线；为腰带分割填充白色。

这样即完成了大衣款式图的绘制（见图 5-84）。

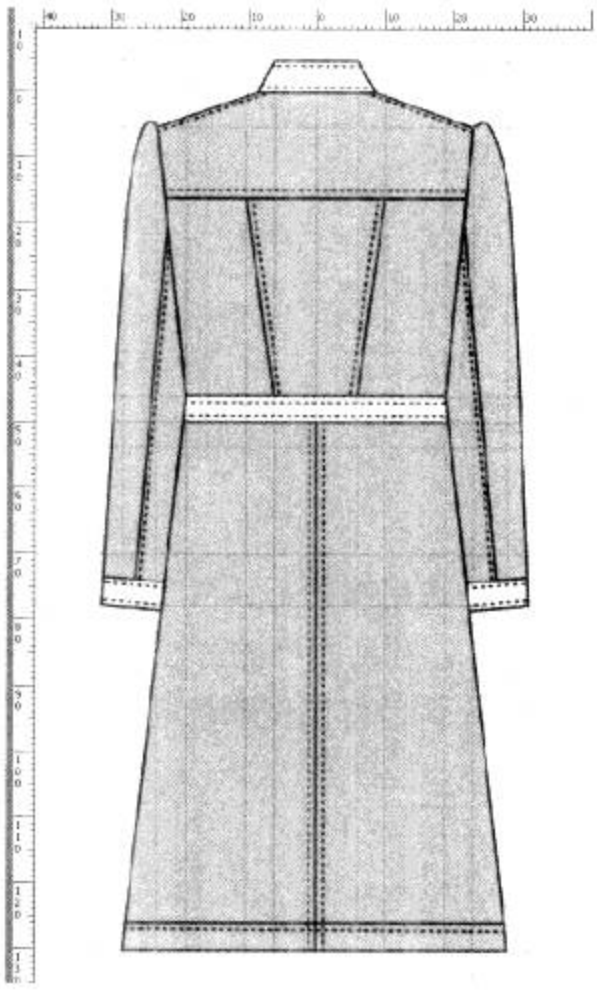


图 5-84

5.4 裤子的设计与表现

腰宽与下肢的长度是裤子外轮廓设计的依据。以成人的腰宽为单位，短裤的长度约为腰宽的 1.5 倍，中裤的长度约为腰宽的 2.5 倍，而长裤的长度则约为腰宽的 3.5 倍。根据设计的需要，还可以进行调整（见图 5-85）。

裤子中对廓型影响大的部件不多，因此，用电脑设计与表现裤子的款式可以在设计好裤子廓型后直接进行。腰头和门襟是裤子设计的重点部位，也是裤子工艺结构比较复杂的部位，初学者往往容易出错，要注意正确表现。

裤子的侧面有时也是服装细节部位设计的重点，这时，也可以用“局部打开”的方法将设计特点表现出来。

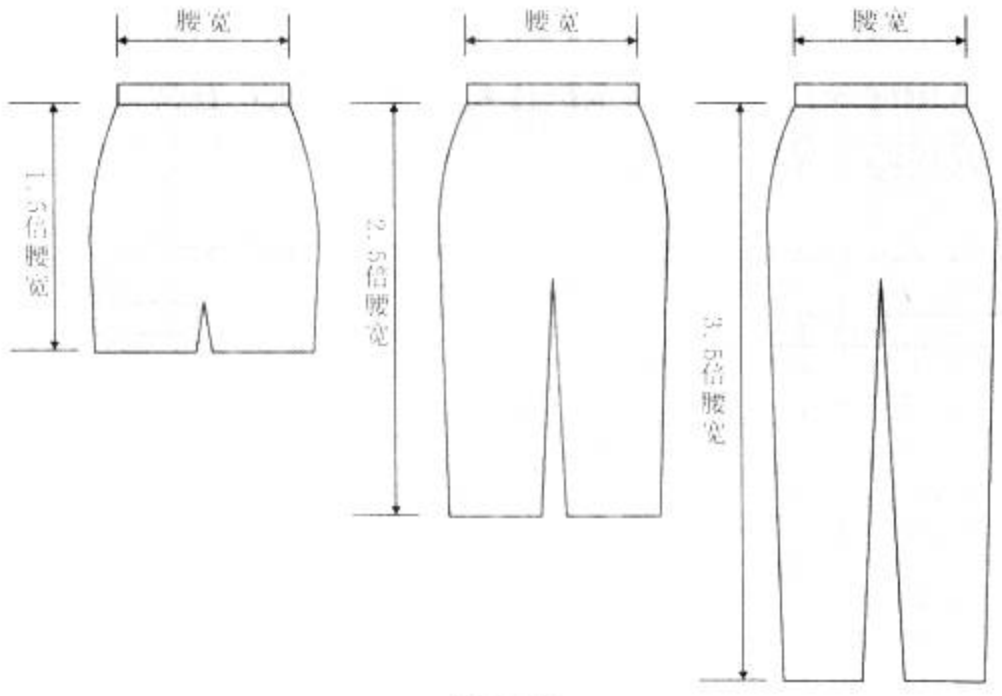


图 5-85

5.4.1 西裤的设计与表现

西裤的款式图如图 5-86 所示。

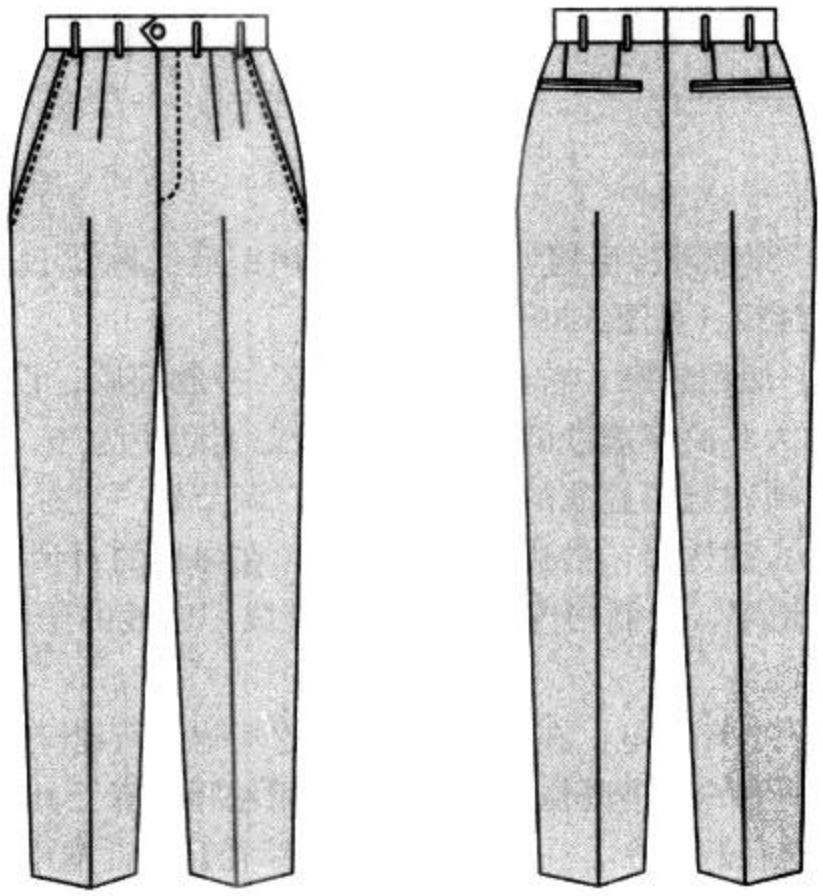


图 5-86

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制大小两个矩形（见图 5-87）。

2．绘制裤形轮廓：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在大矩形底边上增加裤口宽度锚

点和中点锚点，将中点锚点沿中心线向上移动到分裆部位。通过单击鼠标，在臀位线两侧部位增加两个锚点，将大矩形上边两个锚点分别向内移动，使之与小矩形宽度对齐；将侧缝线转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状；在裤口中点增加锚点，鼠标向下拖动锚点，使之具有立体感（见图 5-88）。

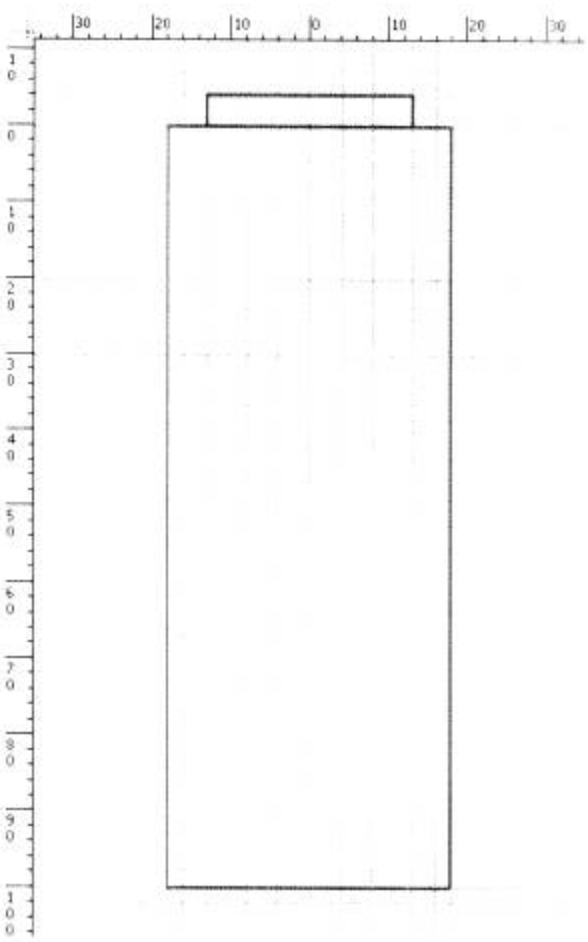


图 5-87

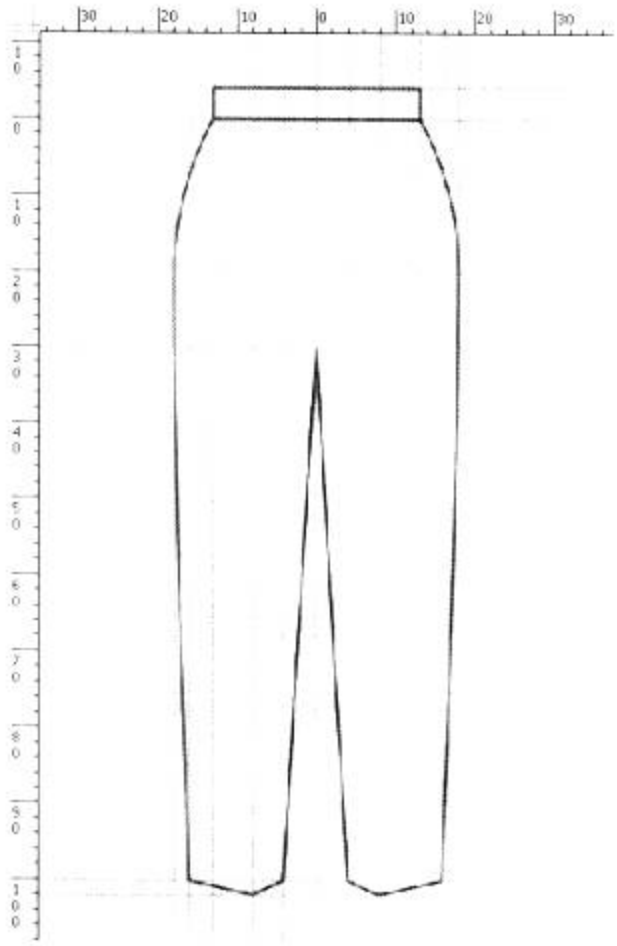


图 5-88

3．绘制门襟、口袋、穿带环、活褶和挺缝线：选用钢笔工具，分别绘制斜插袋、门襟、搭门、穿带环、活褶和挺缝线（见图 5-89）。

4．绘制明线和扣子，加粗轮廓：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线。这样即完成了明线的绘制；选用椭圆工具，绘制搭门的扣子。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-90）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色。选用魔棒工具，选中裤身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具，为裤身填充灰色；利用同样的方法，为裤腰和扣子填充浅灰色，为穿带环填充深灰色（见图 5-91）。

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，

再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；删除门襟、搭门、口袋和扣子；选用钢笔工具，分别绘制后中线、后口袋和省位线。

这样即完成了西裤款式图的绘制（见图 5-92）。

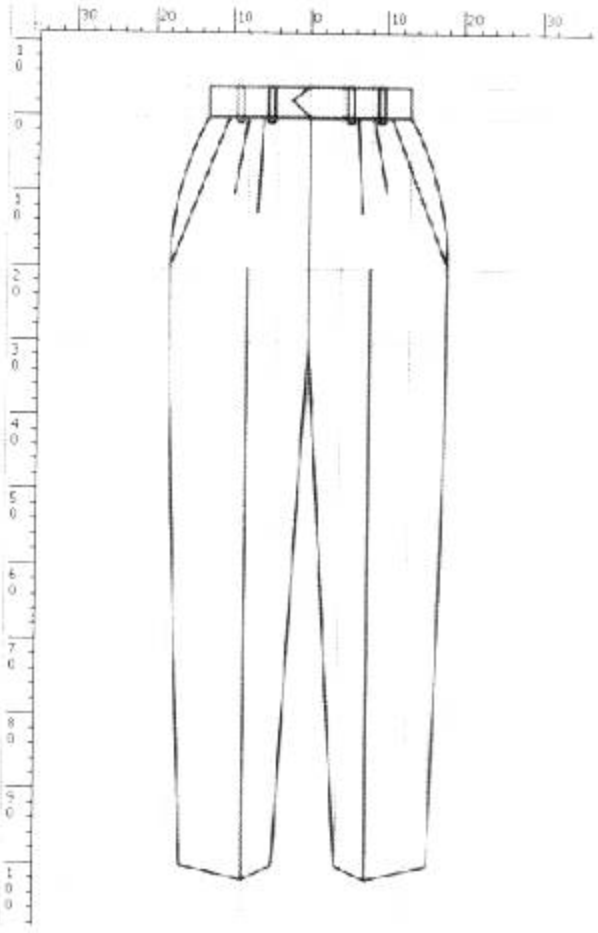


图 5-89

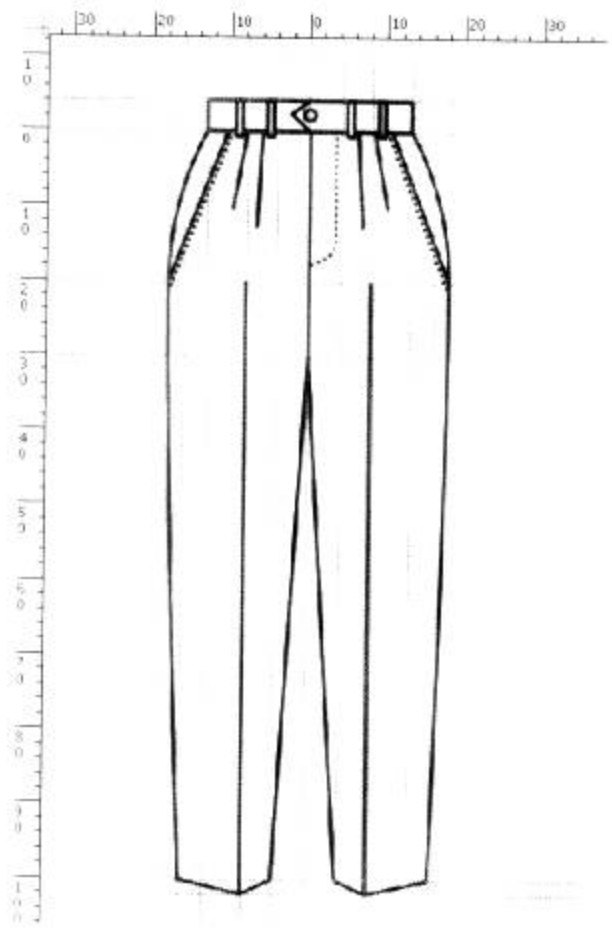


图 5-90

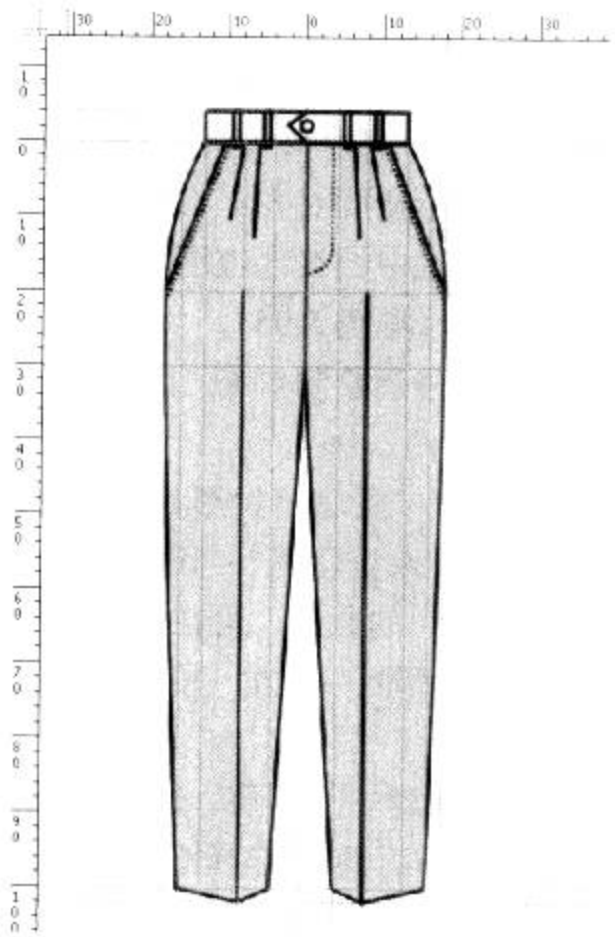


图 5-91

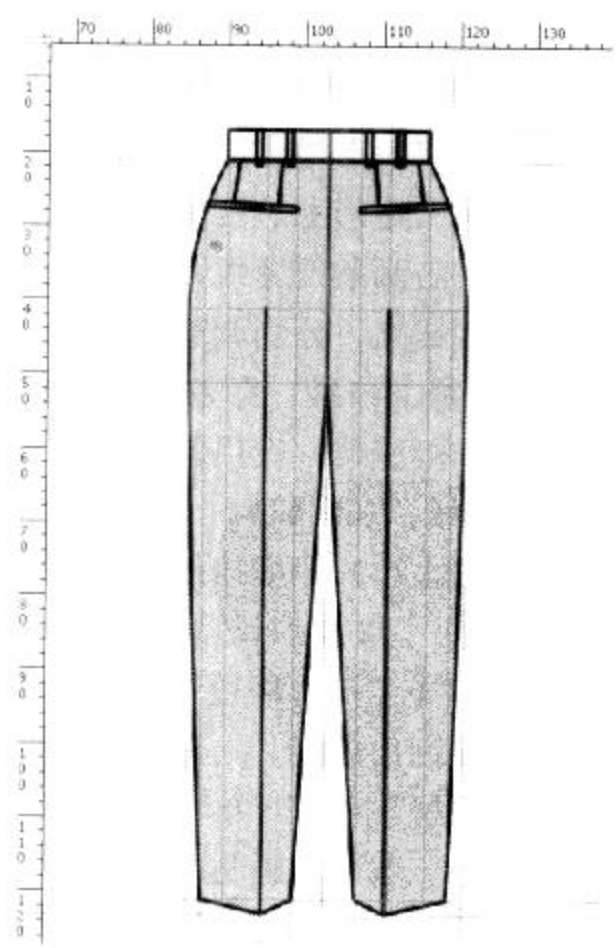


图 5-92

5.4.2 牛仔裤的设计与表现

牛仔裤的款式图如图 5-93 所示。

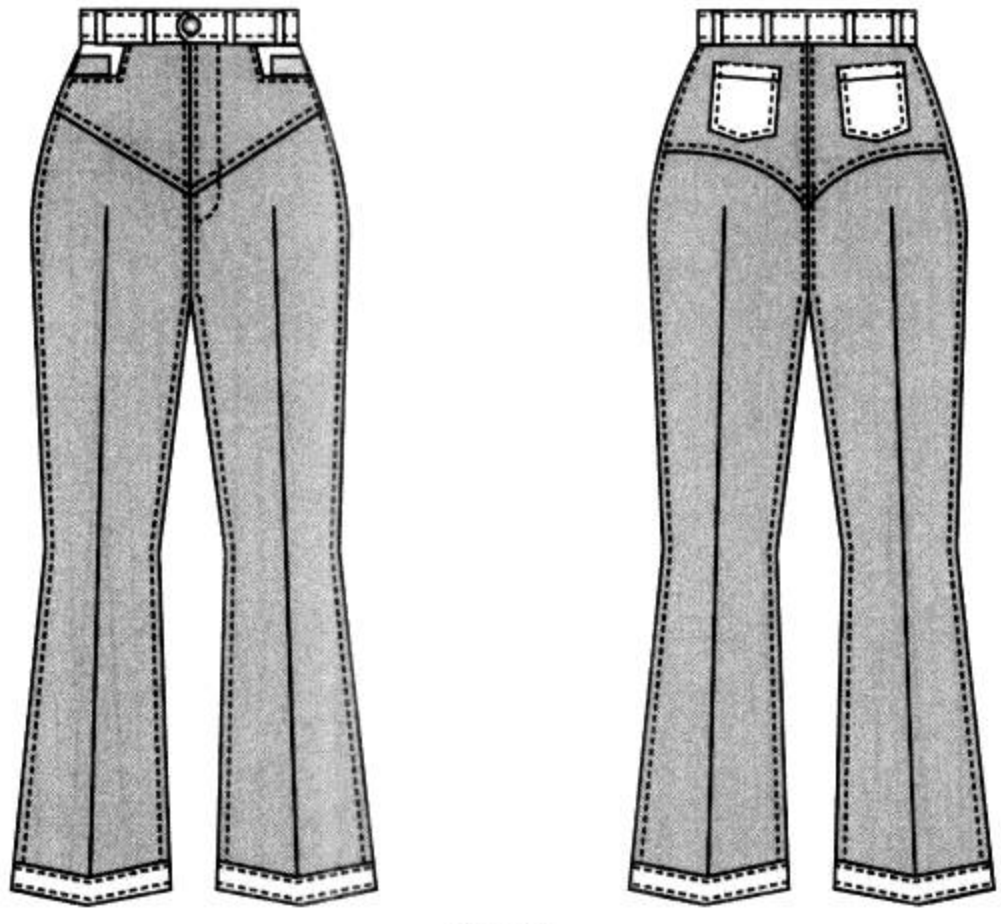


图 5-93

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制大小两个矩形（见图 5-94）。

2．绘制裤形轮廓：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在大矩形底边上增加裤口宽度锚点和中点锚点，将中点锚点沿中心线向上移动到分裆部位；通过单击鼠标，在臀位线两侧部位增加两个锚点，将大矩形上边两个锚点分别向内移动，使之与小矩形宽度对齐；将侧缝线转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状；在中裆线部位增加两个锚点，再在裤口中点增加锚点，分别调整这些锚点，使其形成牛仔裤造型（见图 5-95）。

3．绘制门襟、口袋、穿带环和挺缝线：选用钢笔工具，分别绘制口袋、门襟、搭门、穿带环、分割线和挺缝线；选用椭圆工具，绘制搭门的扣子（见图 5-96）。

4．绘制明线，加粗轮廓：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，再分别绘制所需的各条虚线明线。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-97）。

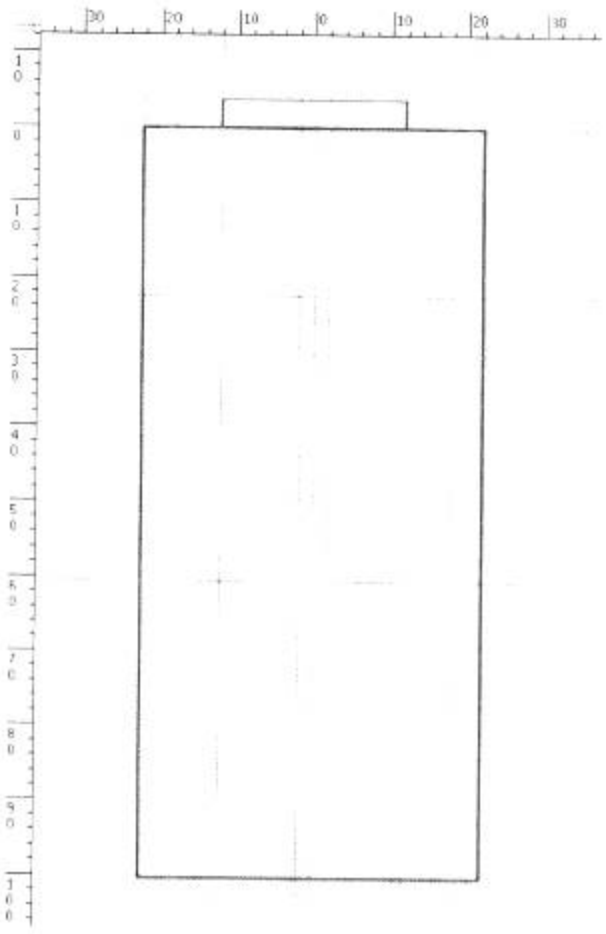


图 5-94

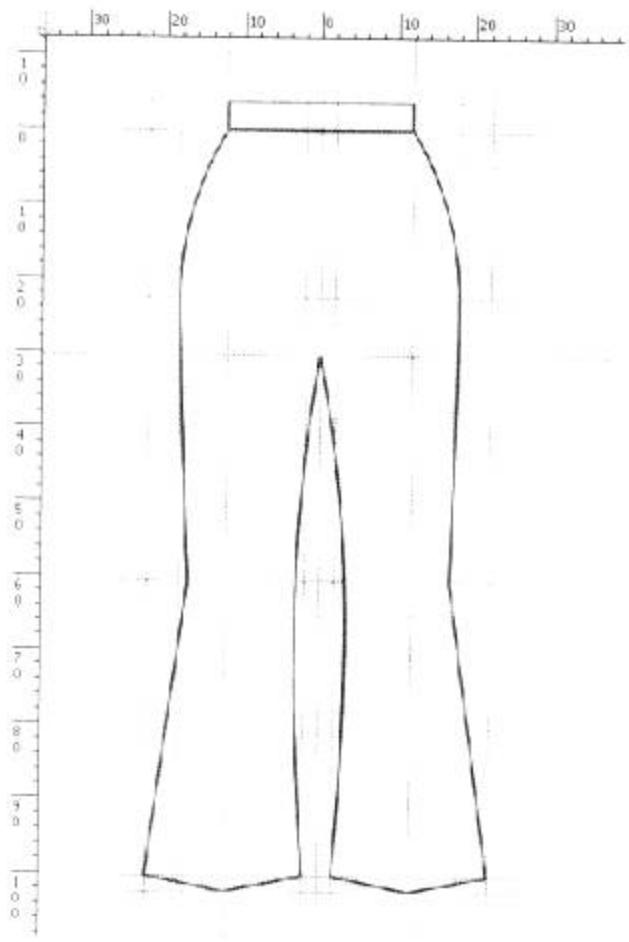


图 5-95

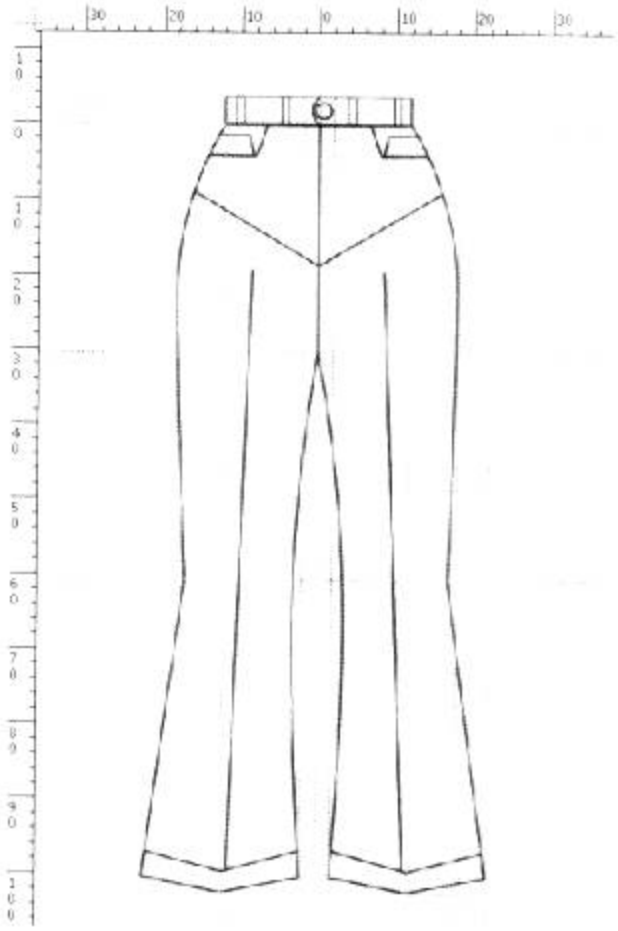


图 5-96

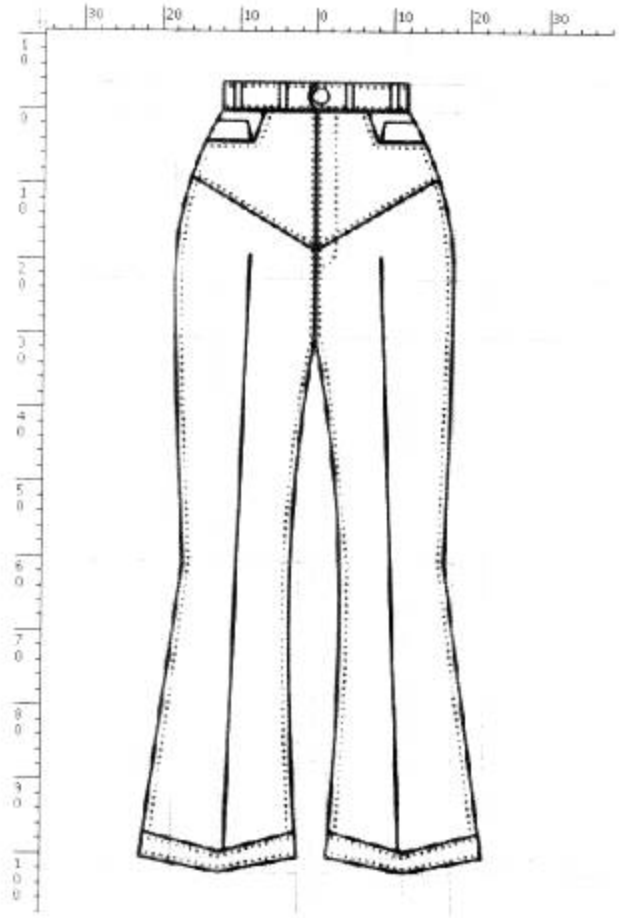


图 5-97

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具，选中裤身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具，为裤身填充灰色；利用同样的方法，为裤腰和穿带环填充白色，为扣子填充浅灰色，为裤口折边填充深灰色（见图 5-98）。

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，再制

一个图形，将其复制到另一张图纸上；删除门襟、搭门、口袋和扣子；选用钢笔工具 ✒，和添加锚点工具 ✒+，分别绘制后中线、后口袋和分割线；利用前述绘制虚线明线的方法，分别绘制相关虚线明线。

这样即完成了牛仔裤款式图的绘制（见图 5-99）。

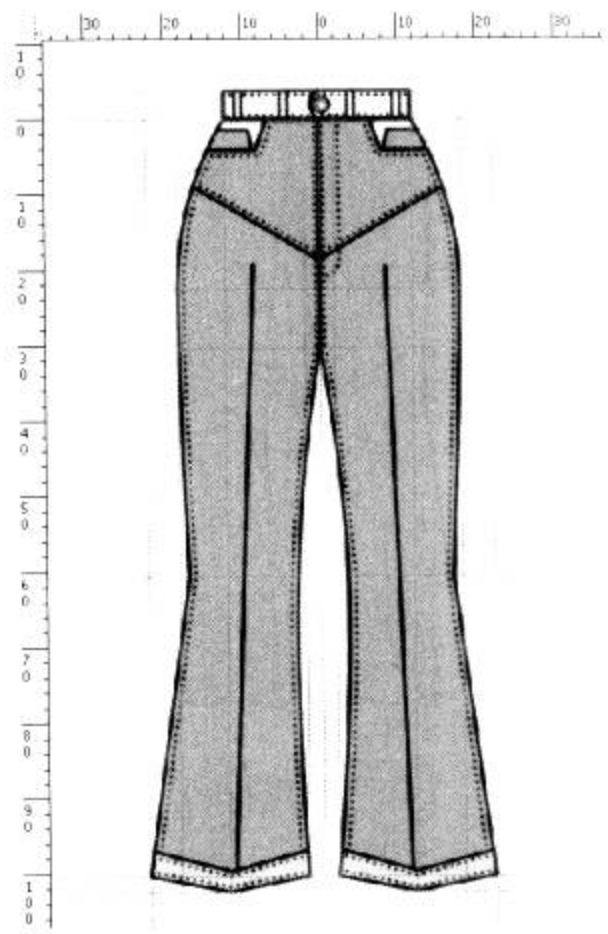


图 5-98

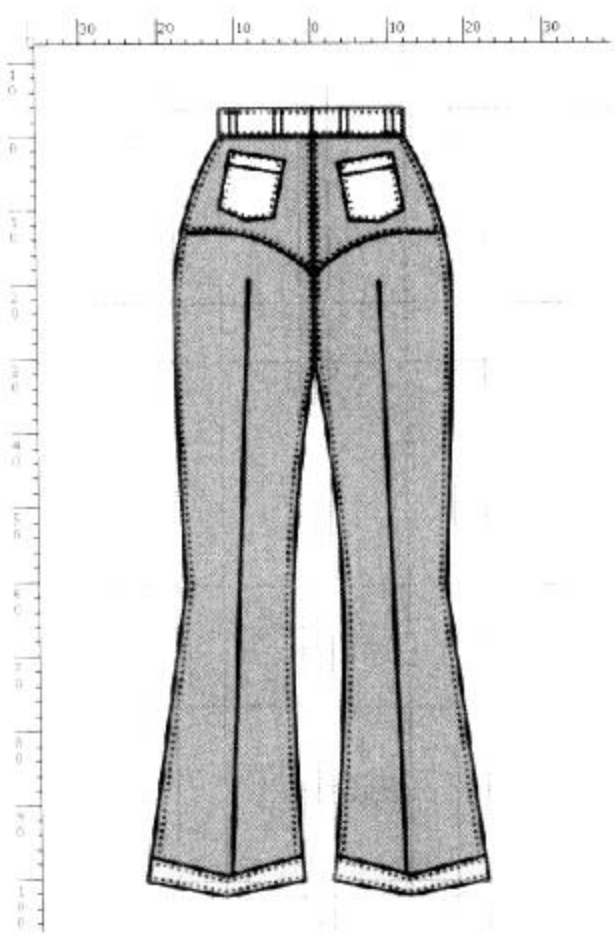


图 5-99

5.4.3 休闲裤的设计与表现

休闲裤的款式图如图 5-100 所示。

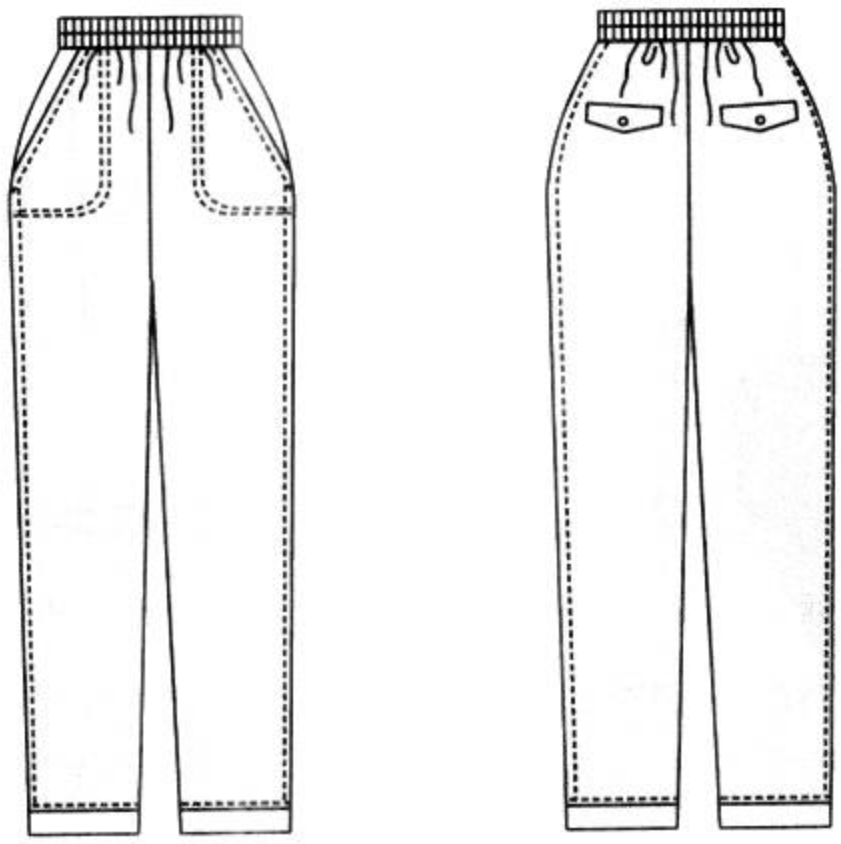


图 5-100

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制大小两个矩形（见图 5-101）。

2．绘制裤形轮廓：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在大矩形底边上增加裤口宽度锚点和中点锚点，将中点锚点沿中心线向上移动到分档部位；通过单击鼠标，在臀位线两侧部位增加两个锚点；将大矩形上边两个锚点分别向内移动，使之与小矩形宽度对齐；将侧缝线转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状（见图 5-102）。

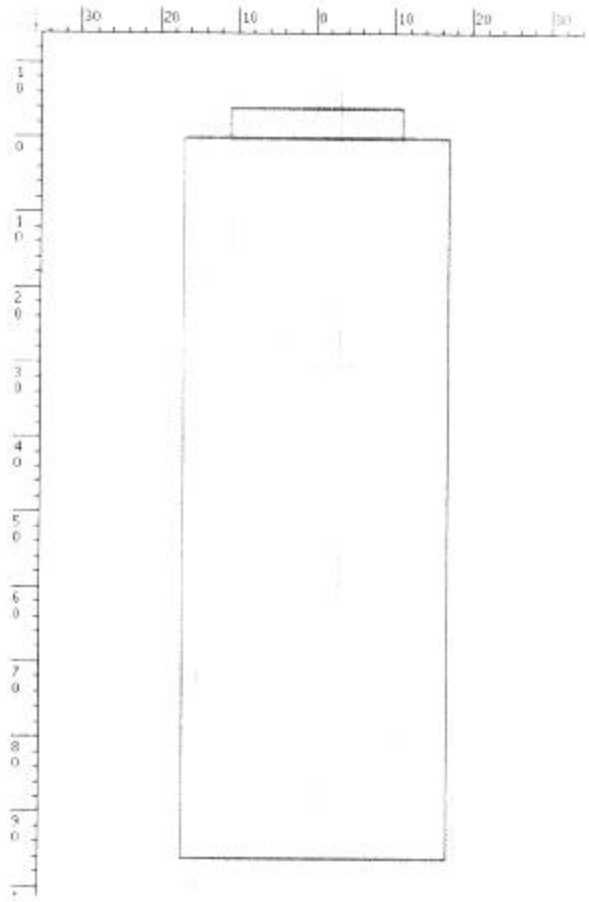


图 5-101

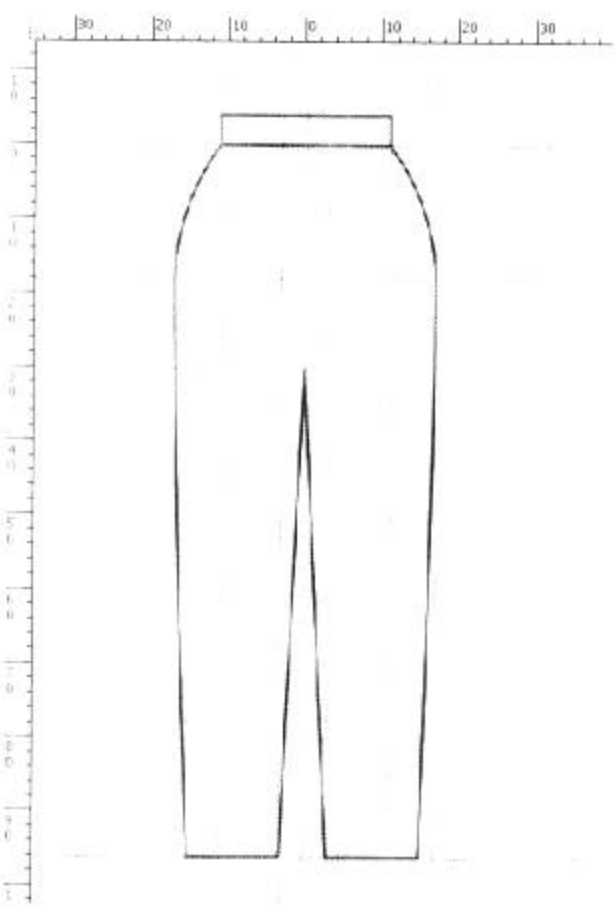


图 5-102

3．绘制中裆线、口袋和皱褶线等：选用钢笔工具，分别绘制斜插袋、口袋、皱褶线和腰头中心线（见图 5-103）。

4．绘制明线和松紧带，加粗轮廓：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，再分别绘制所需的各条虚线明线；选用钢笔工具，绘制腰头松紧带。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-104）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在“新建”图层上填充颜色；选用魔棒工具，选中裤身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具，为裤身和裤腰填充灰色；利用同样的方法，为裤口和口袋填充白色（见图 5-105）。

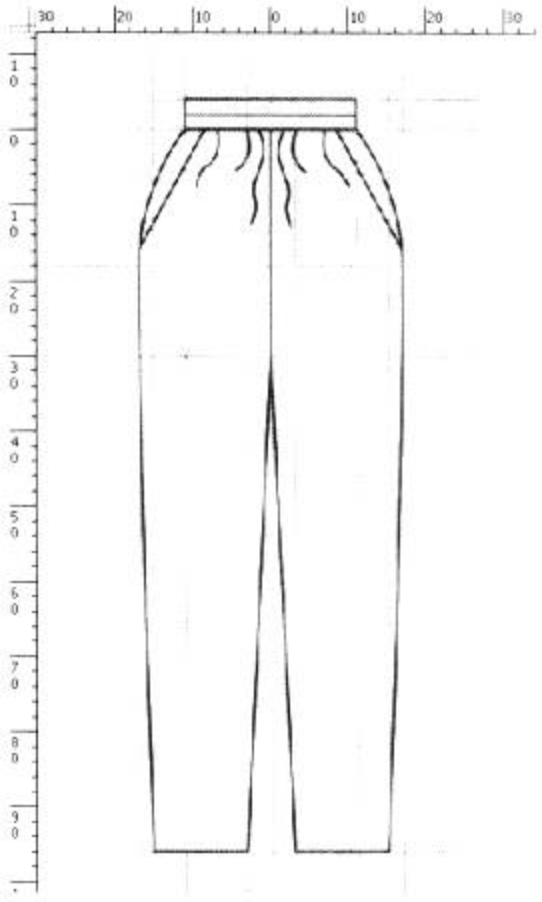


图 5-103

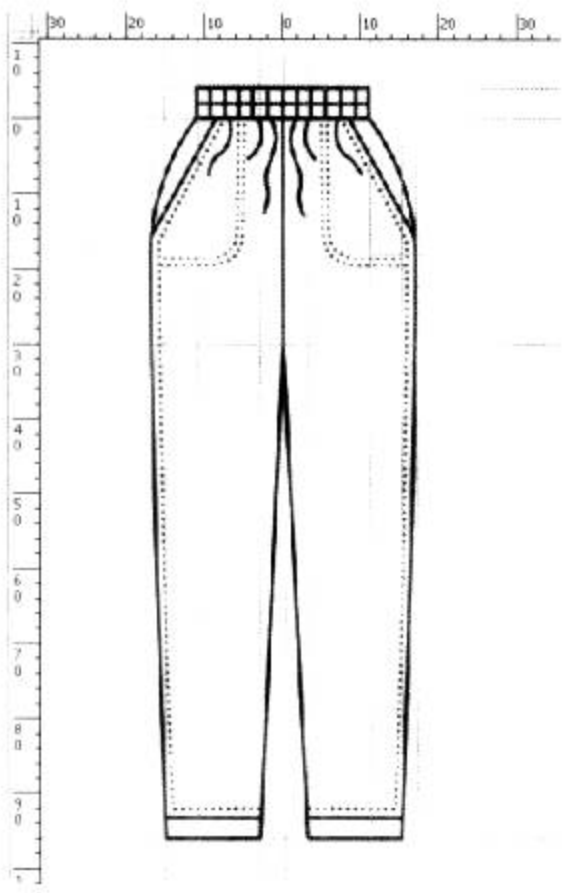


图 5-104

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；删除口袋；选用钢笔工具，绘制后口袋；选用椭圆工具，绘制袋盖扣子。

这样即完成了休闲裤款式图的绘制（见图 5-106）。

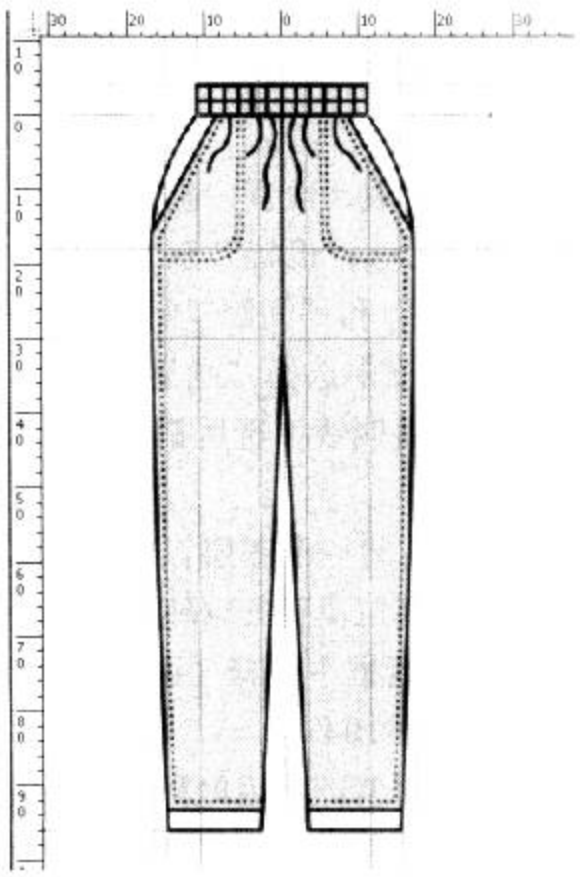


图 5-105

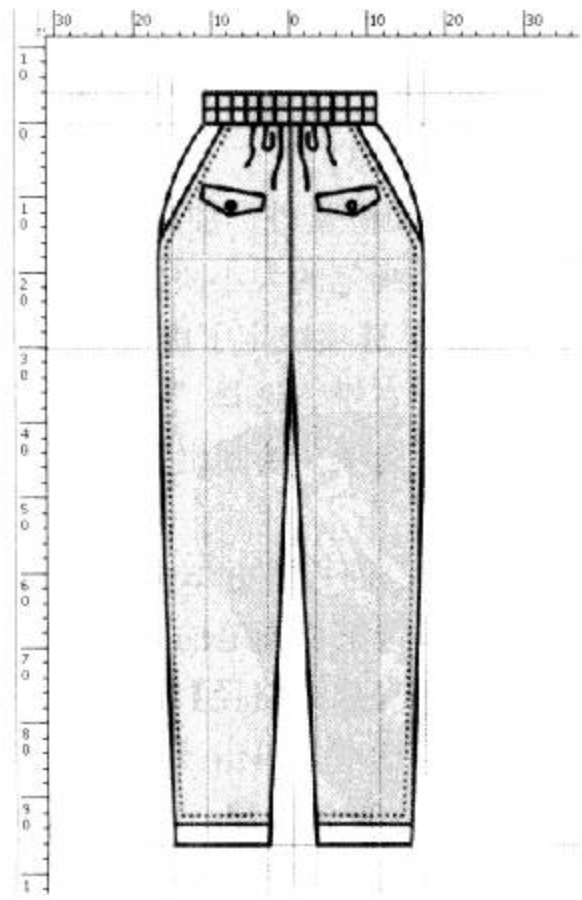


图 5-106

5.4.4 短裤的设计与表现

短裤的款式图如图 5-107 所示。

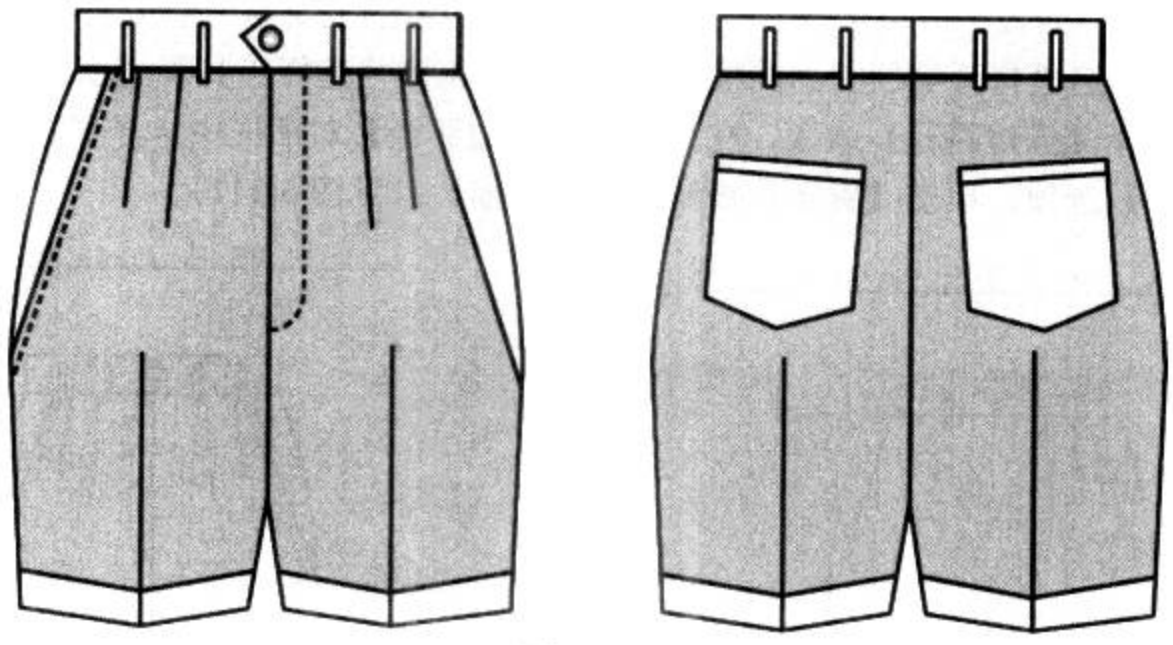


图 5-107

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制大小两个矩形（见图 5-108）。

2．绘制裤形轮廓：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在大矩形底边上增加裤口宽度锚点和中点锚点，将中点锚点沿中心线向上移动到分裆部位；通过单击鼠标，在臀位线两侧部位增加两个锚点，将大矩形上边两个锚点分别向内移动，与小矩形宽度对齐；将侧缝线转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状；在裤口中点增加锚点，鼠标向下拖动锚点，使之具有立体感（见图 5-109）。

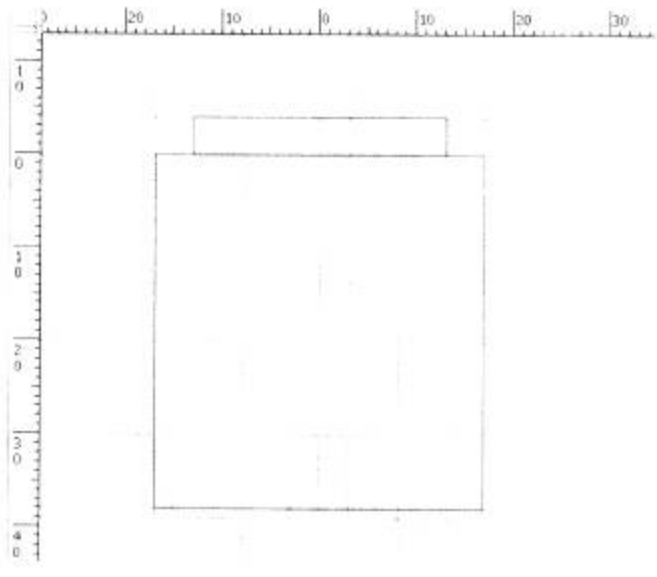


图 5-108

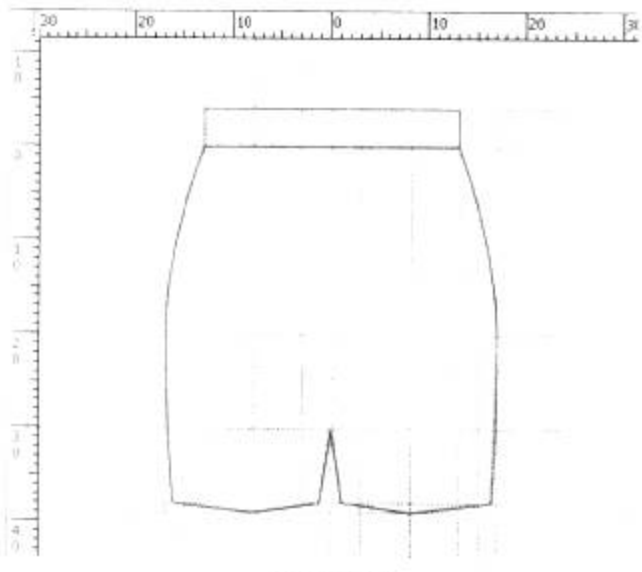


图 5-109

3．绘制门襟、口袋、穿带环、活褶和挺缝线：选用钢笔工具，分别绘制斜插袋、门襟、搭门、穿带环、活褶和挺缝线；选用椭圆工具，绘制搭门的扣子（见图 5-110）。

4．绘制明线，加粗轮廓：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”

和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，再分别绘制所需的各条虚线明线。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-111）。



图 5-110

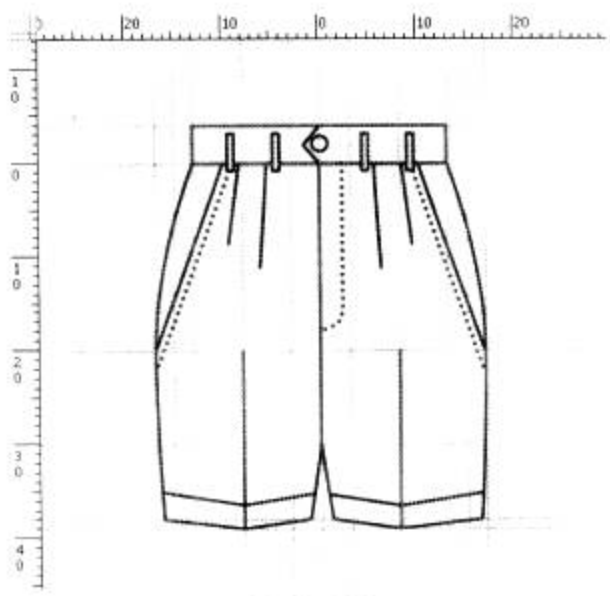


图 5-111

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具，选中裤身图形，单击界面右侧调色板中的深灰色，再选用油漆桶工具，为裤身填充深灰色；利用同样的方法，为裤腰、穿带环、裤口折边和口袋填充浅灰色；选用渐变工具，在工具栏上选择径向渐变，调节好渐变颜色，为扣子填充径向渐变（见图 5-112）。

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；删除门襟、搭门、口袋和扣子；选用钢笔工具，分别绘制后口袋、后中线和省位线。

这样即完成了短裤款式图的绘制（见图 5-113）。

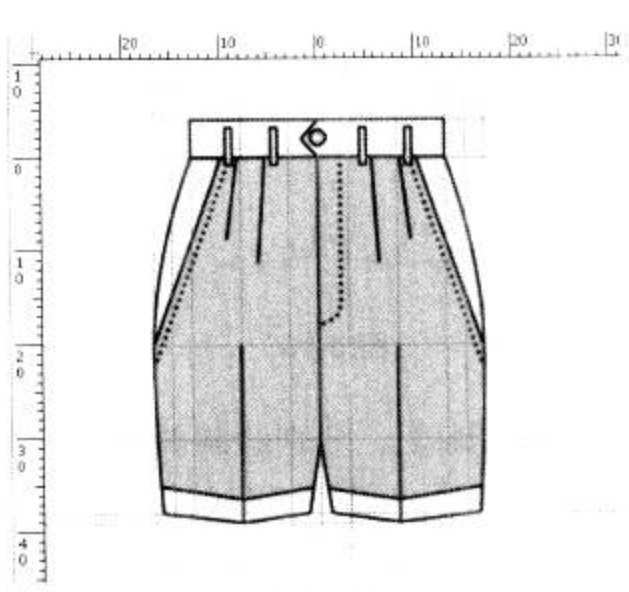


图 5-112

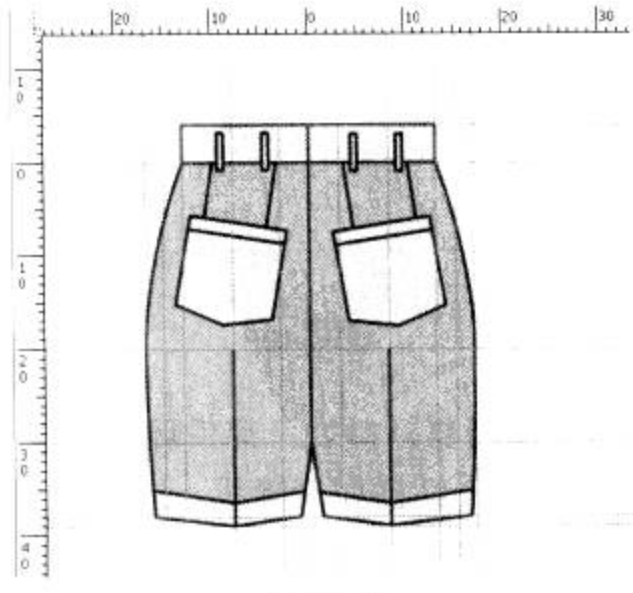


图 5-113

5.4.5 裙裤的设计与表现

裙裤的款式图如图 5-114 所示。

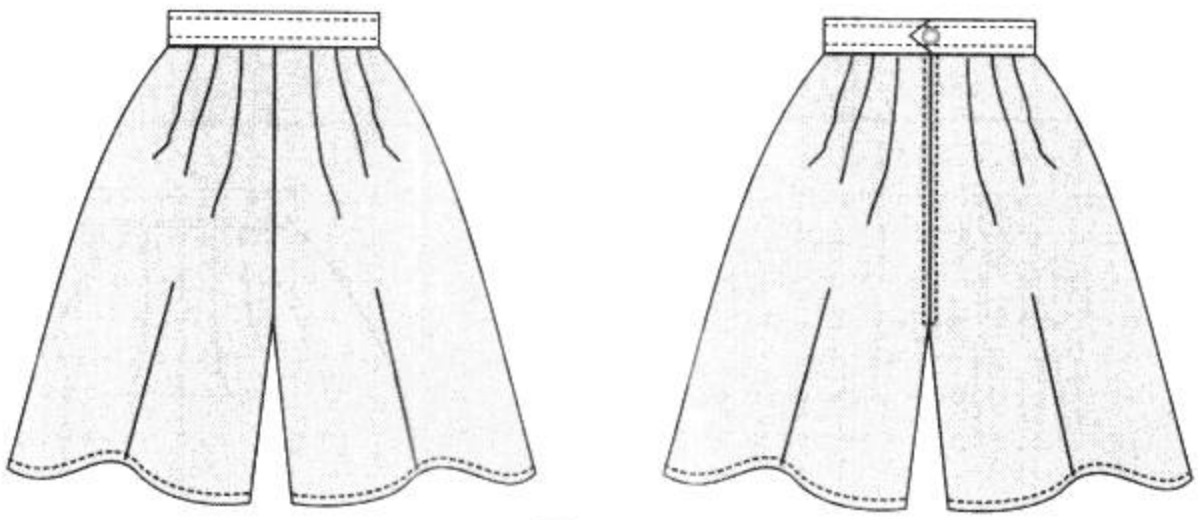


图 5-114

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制大小两个矩形（见图 5-115）。

2．绘制裤形轮廓：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在大矩形底边上增加裤口宽度锚点和中点锚点，将中点锚点沿中心线向上移动到分裆部位；通过单击鼠标，在臀位线两侧部位增加两个锚点，将大矩形上边两个锚点分别向内移动，使之与小矩形宽度对齐；将侧缝线转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状（见图 5-116）。

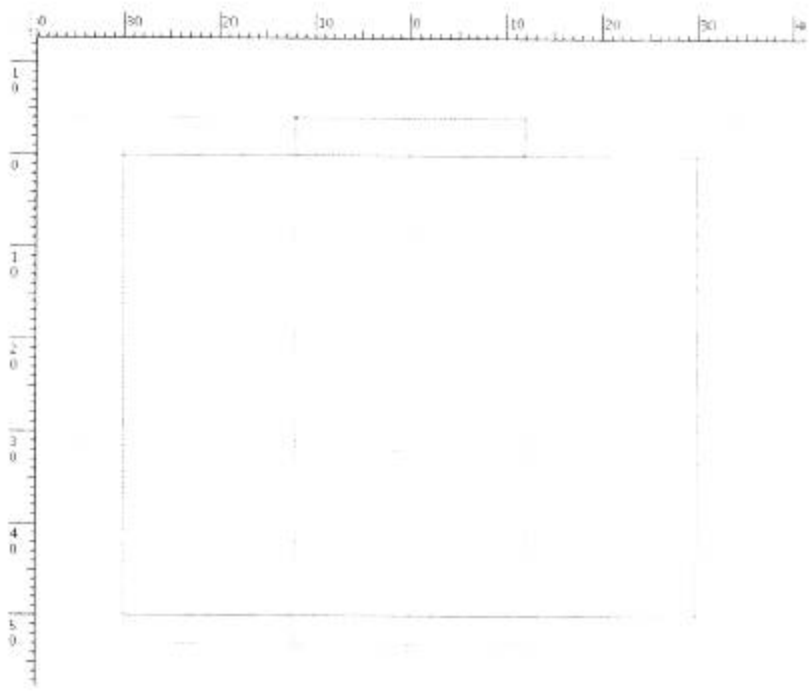


图 5-115

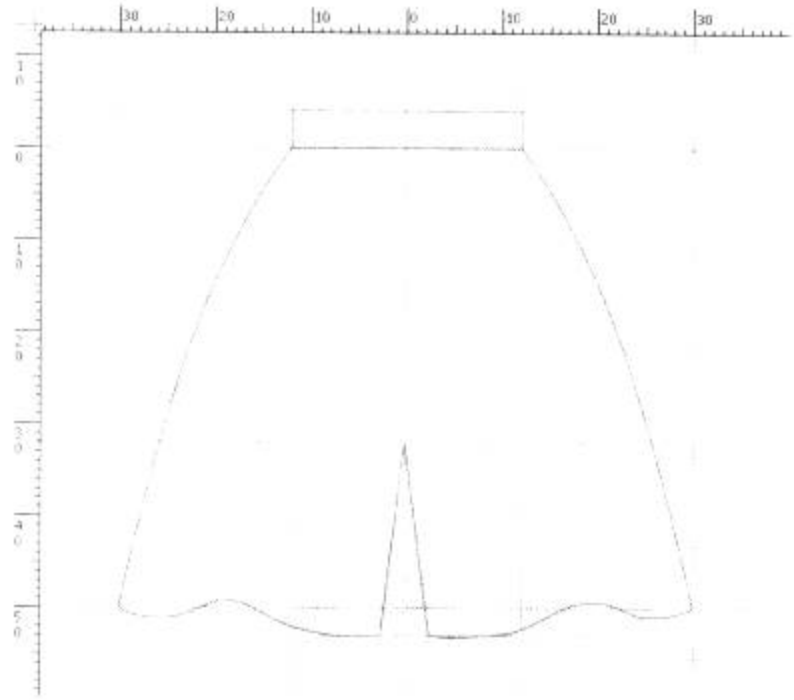


图 5-116

3．绘制中裆线、皱褶线和挺缝线：选用钢笔工具，分别绘制中裆线、皱褶线和挺缝线（见图 5-117）。

4．绘制明线，加粗轮廓：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，分别绘制所需的各条虚线明线。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为5像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图5-118）。

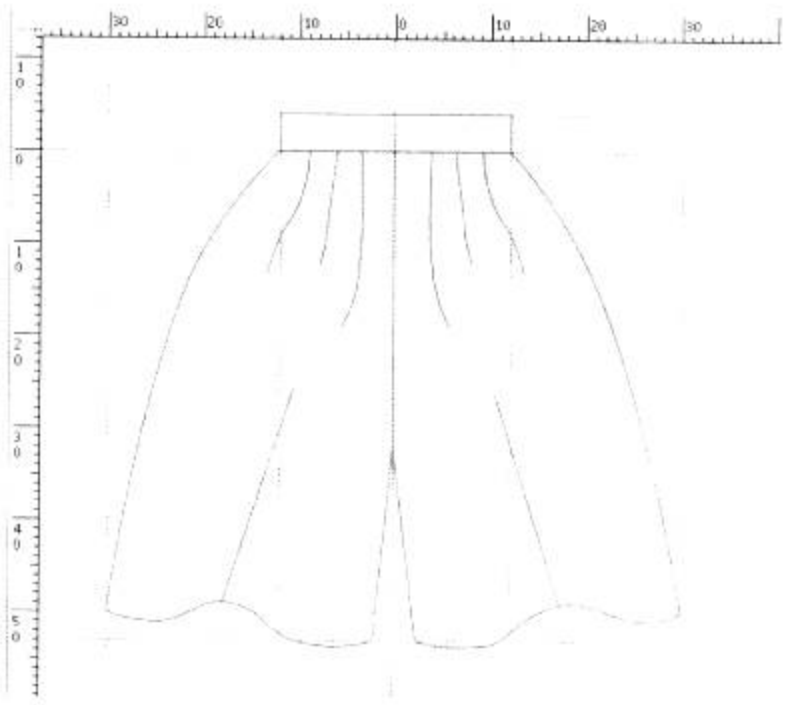


图5-117

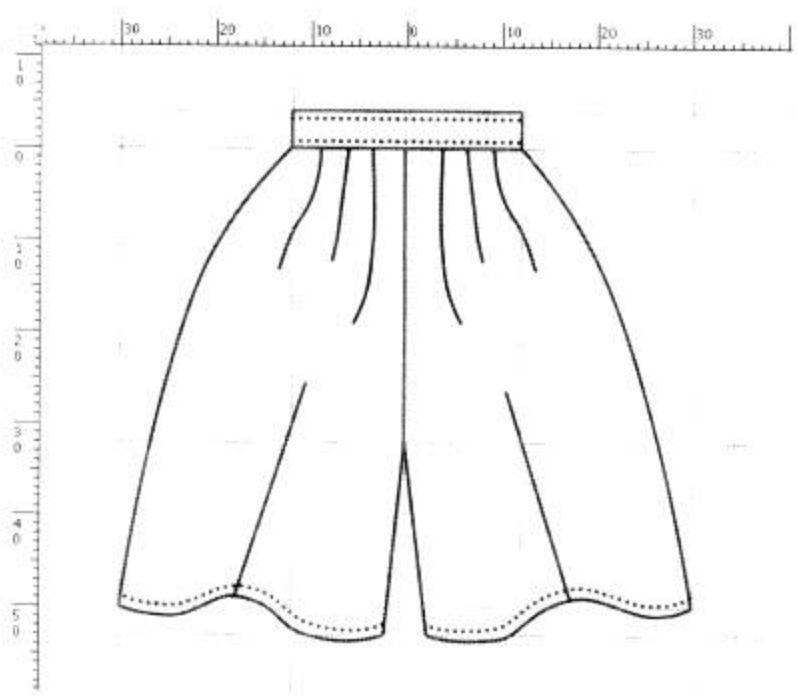


图5-118

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具，选中裤身图形，单击界面右侧调色板中的灰色；再选用油漆桶工具，为裤身填充灰色；利用同样的方法，为裤腰填充白色（见图5-119）。

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住Alt键，并拖动选中的所有图形，再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；利用前述绘制虚线明线的方法，分别绘制相关虚线明线；选用椭圆工具，绘制搭门的扣子。

这样即完成了裙裤款式图的绘制（见图5-120）。

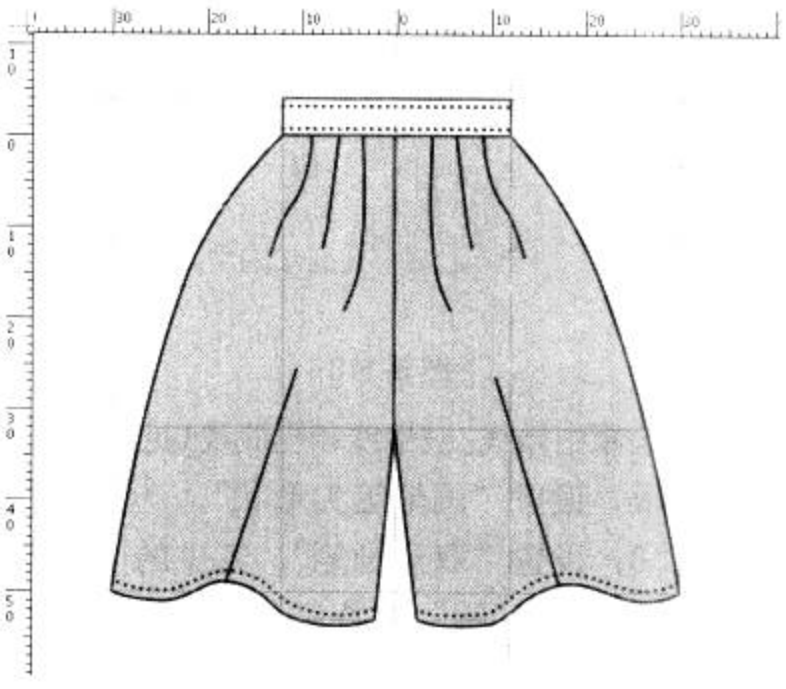


图5-119

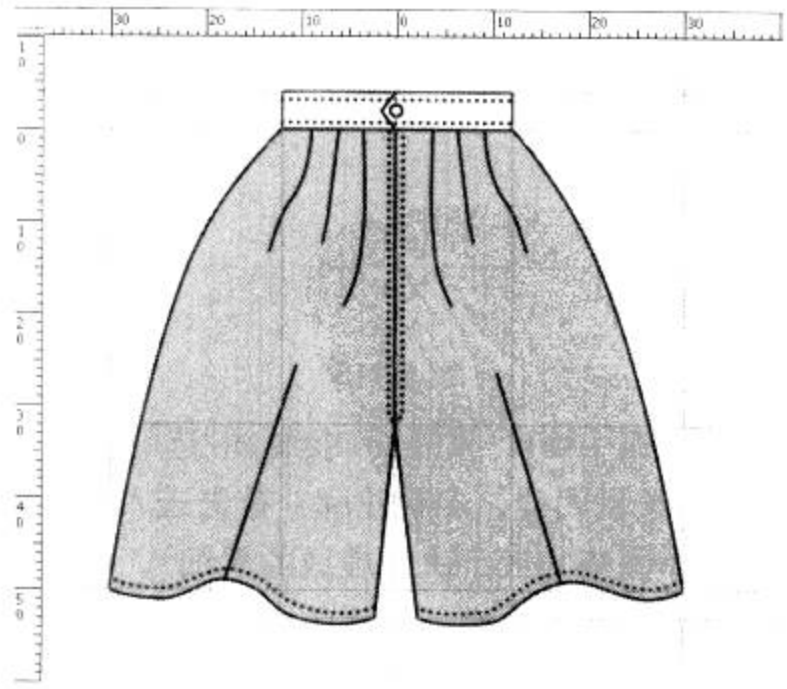


图5-120



5.5 裙子的设计与表现

腰宽与下肢的长度是裙子外轮廓设计的依据，如以成人的腰宽为单位，超短裙的长度约为腰宽的 1.5 倍，中裙的长度约为腰宽的 2 倍，而长裙的长度则约为腰宽的 2.5 倍。根据设计的需要，还可以进行调整（见图 5-121）。

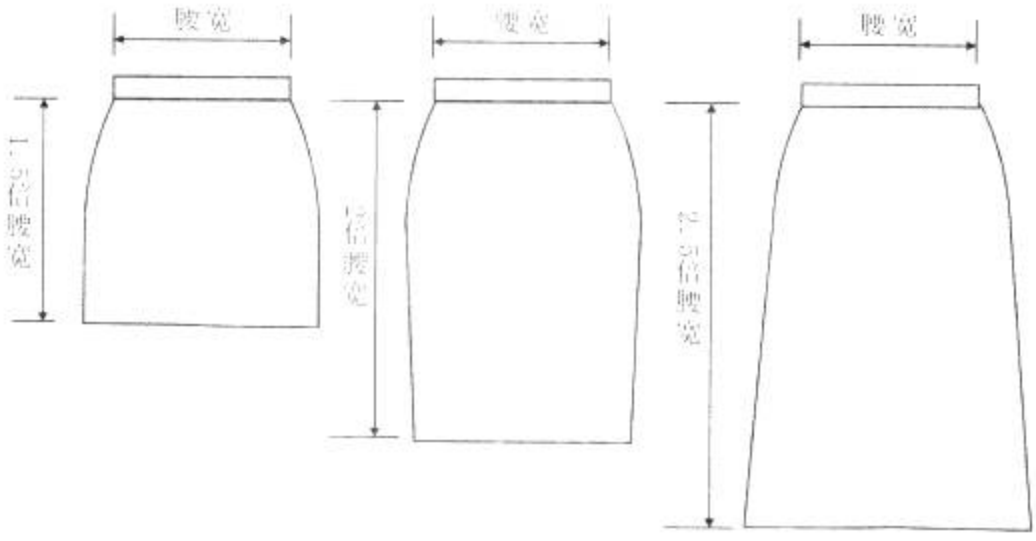


图 5-121

裙子中对廓型影响大的部件不多，因此，用电脑设计与表现裙子的款式可以在设计好裙子廓型后直接进行。腰头和门襟是裙子设计的重点部位，也是裙子工艺结构比较复杂的部位，初学者往往容易出错，要注意正确表现。

裙子的背面有时也是服装细节部位设计的重点，这时，也可以用“再制翻转、绘制背面”的方法将设计特点表现出来。

5.5.1 西式裙的设计与表现

西式裙的款式图如图 5-122 所示。

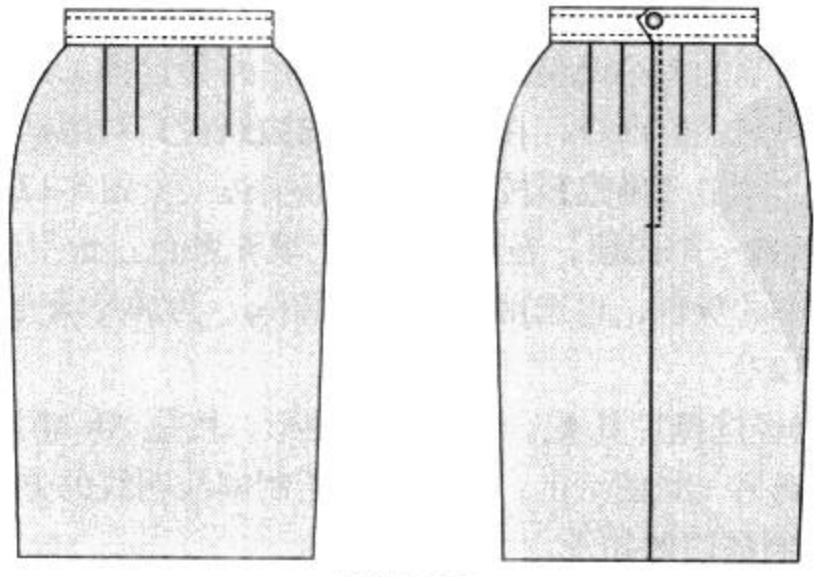


图 5-122

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制大小两个矩形（见图 5-123）。

2．绘制裙形轮廓：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在大矩形侧边上，在臀位线部位增加两个锚点，将大矩形上边两个锚点分别向内移动，使之与小矩形宽度对齐；将侧缝线转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状；将下端两侧的锚点向内移动，使缩小下摆（见图 5-124）。

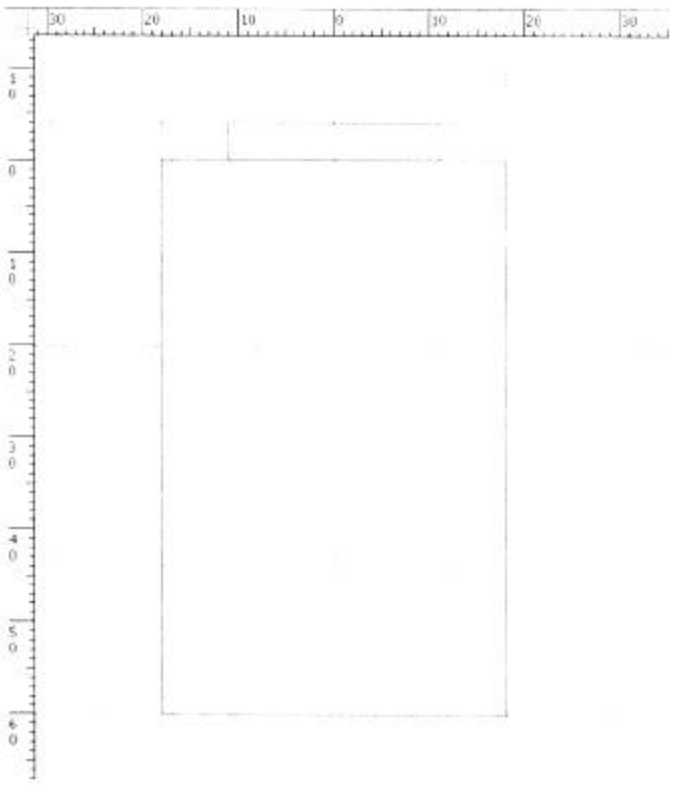


图 5-123

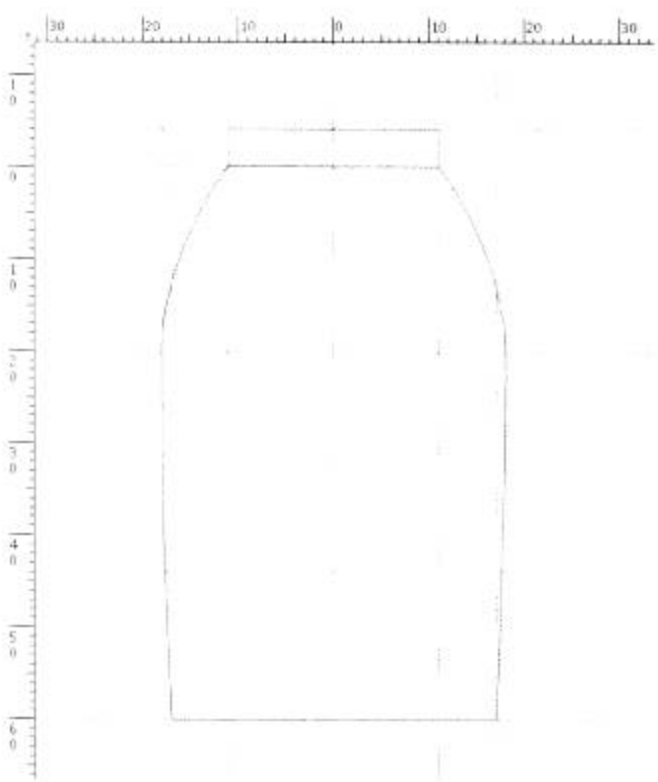


图 5-124

3．绘制省位线：选用钢笔工具，分别绘制 4 条省位线（见图 5-125）。

4．绘制明线，加粗轮廓：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，再绘制裙腰的虚线明线。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-126）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具，选中裙身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具，为裤身填充灰色；利用同样的方法，为裙腰填充白色（见图 5-127）。

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；利用前述绘制虚线明线的方法，分别绘制相关虚线明线；选用椭圆工具，绘制搭门的扣子。

这样即完成了西式裙款式图的绘制（见图 5-128）。

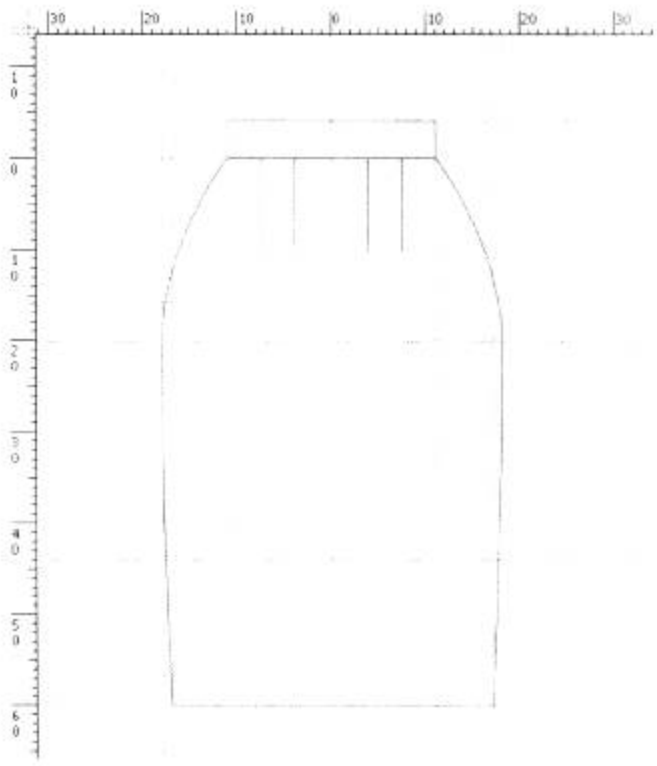


图 5-125

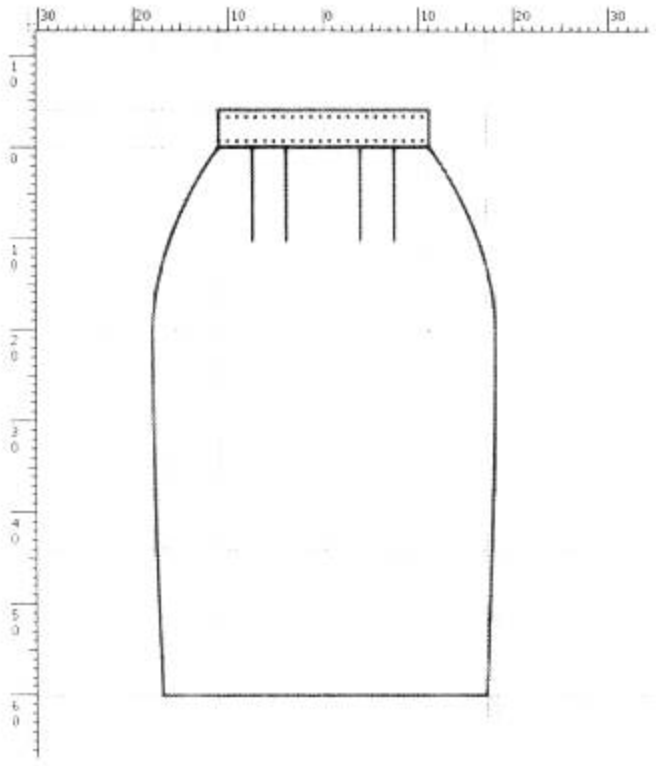


图 5-126

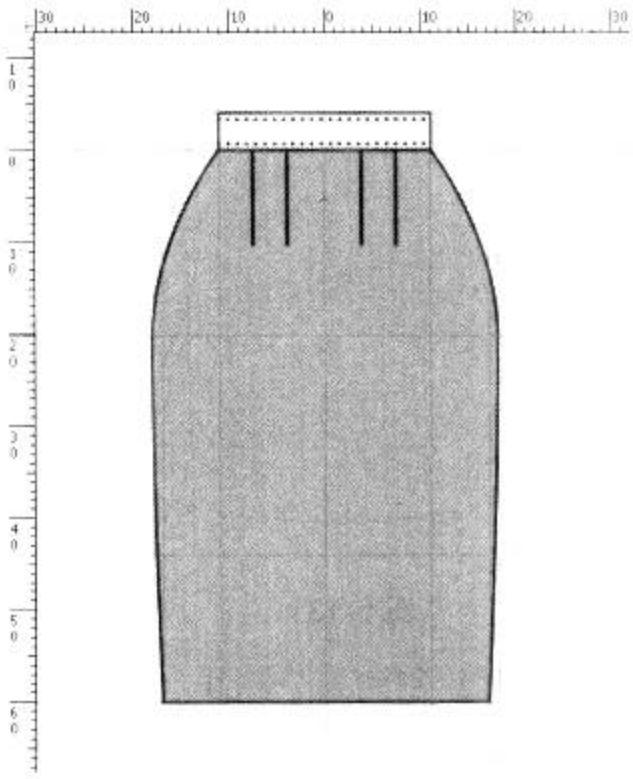


图 5-127

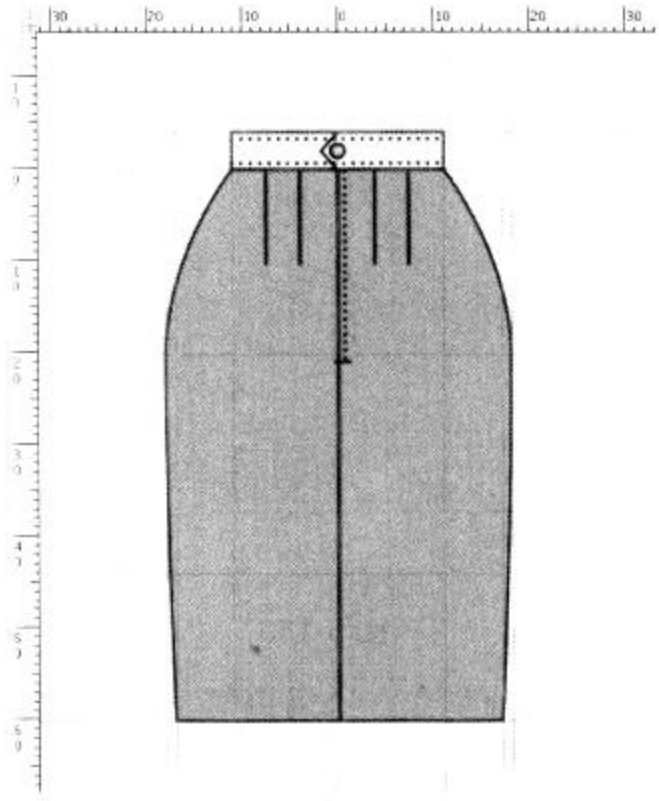


图 5-128

5.5.2 鱼尾裙的设计与表现

鱼尾裙的款式图如图 5-129 所示。

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制大小两个矩形（见图 5-130）。

2．绘制裙形轮廓：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在大矩形侧边上，在臀位线部位增加两个锚点，将大矩形上边两个锚点分别向内移动，使之与小矩形宽度对齐；将侧缝线转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状；在大矩形中部增加两个锚点，向内移动锚点，缩小中部。向下移动下端两侧的锚点，加大下摆，并将底边修画为曲线（见图 5-131）。

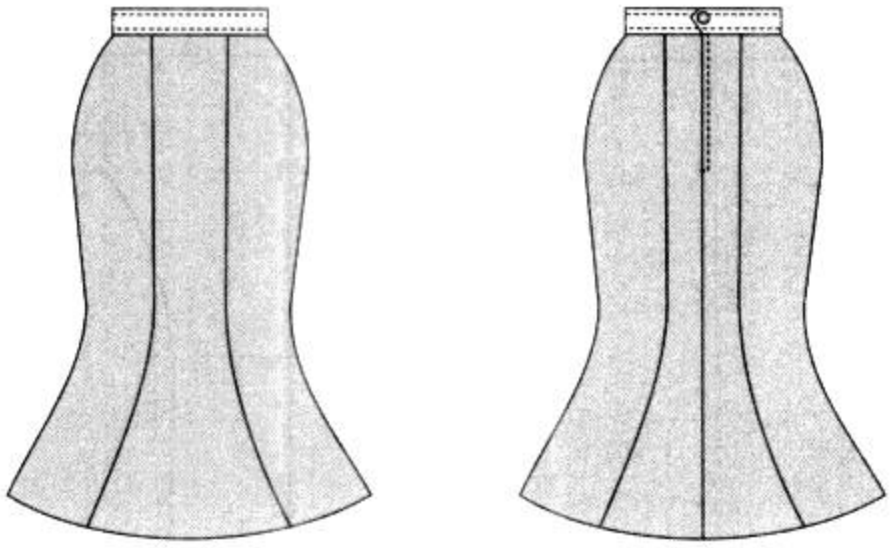


图 5-129

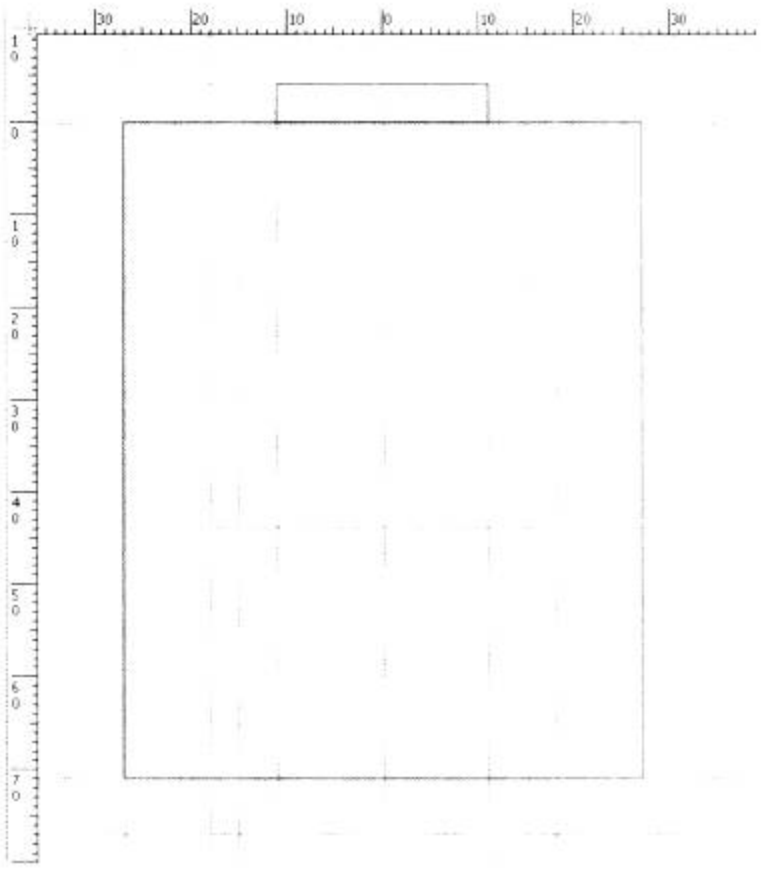


图 5-130

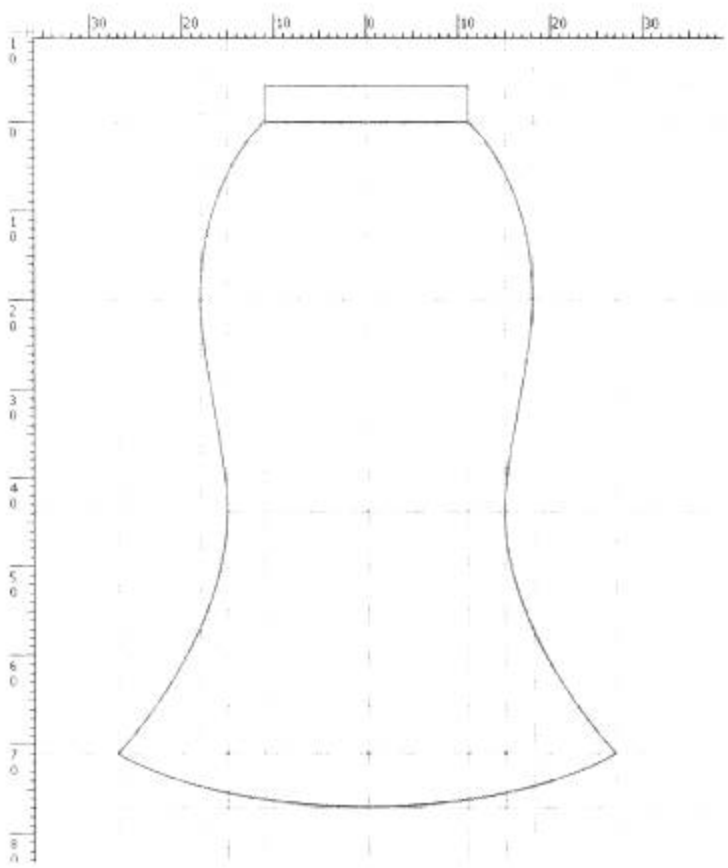


图 5-131

3．绘制分割线：选用钢笔工具和添加锚点工具，分别绘制两条分割线（见图 5-132）。

4．绘制明线，加粗轮廓：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，并绘制裙腰的虚线明线。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-133）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具，选中裙身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具，为裙身填充灰色；利用同样的方法，

为裙腰填充白色（见图 5-134）。

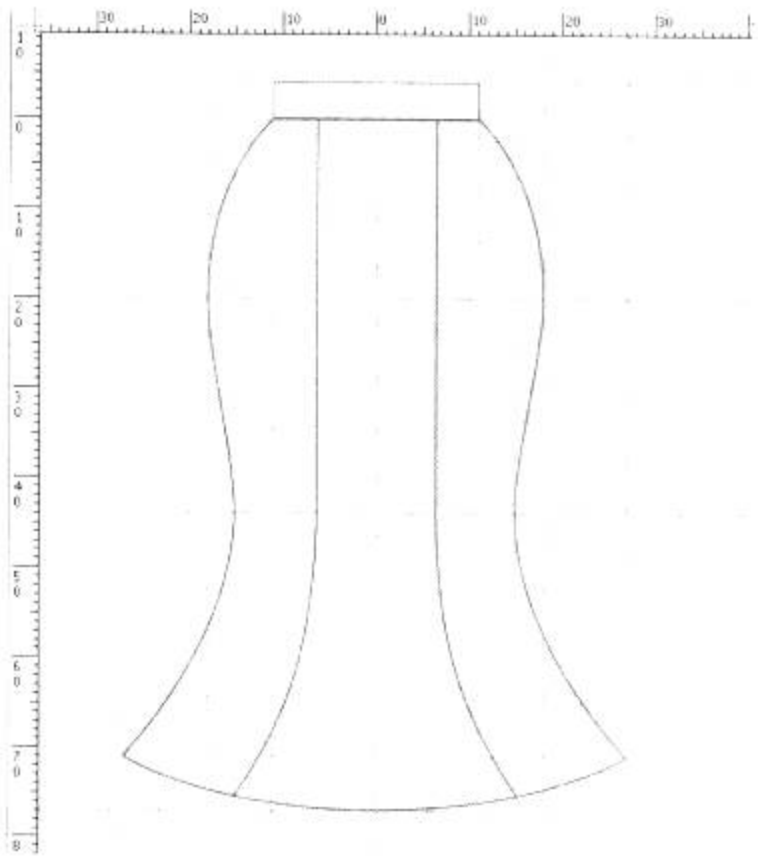


图 5-132

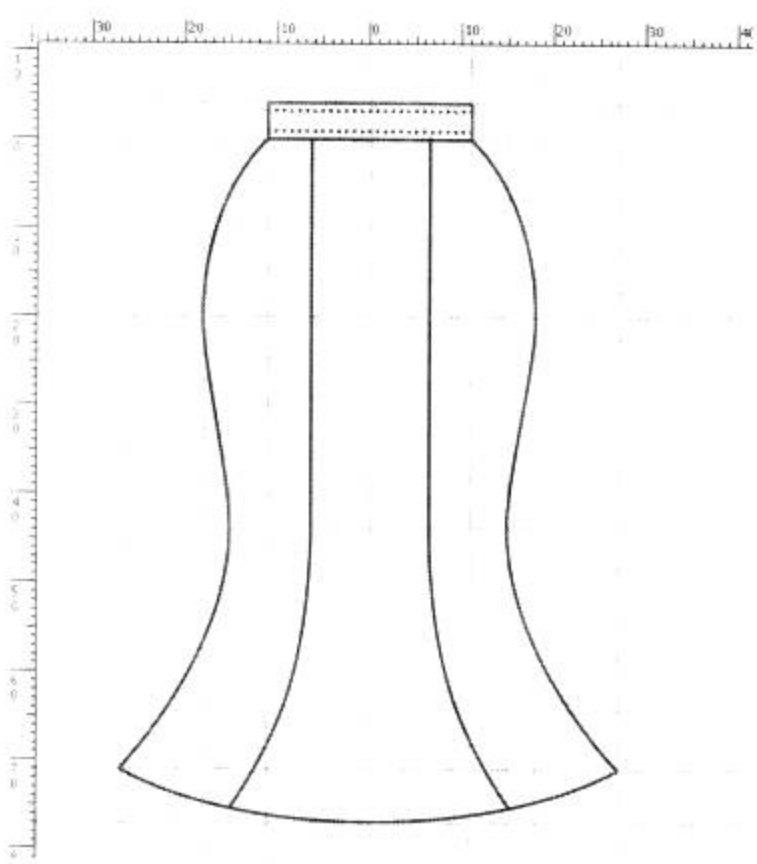


图 5-133

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；利用前述绘制虚线明线的方法，绘制后中线和搭门及其虚线明线；选用椭圆工具，绘制搭门的扣子。

这样即完成了鱼尾裙款式图的绘制（见图 5-135）。

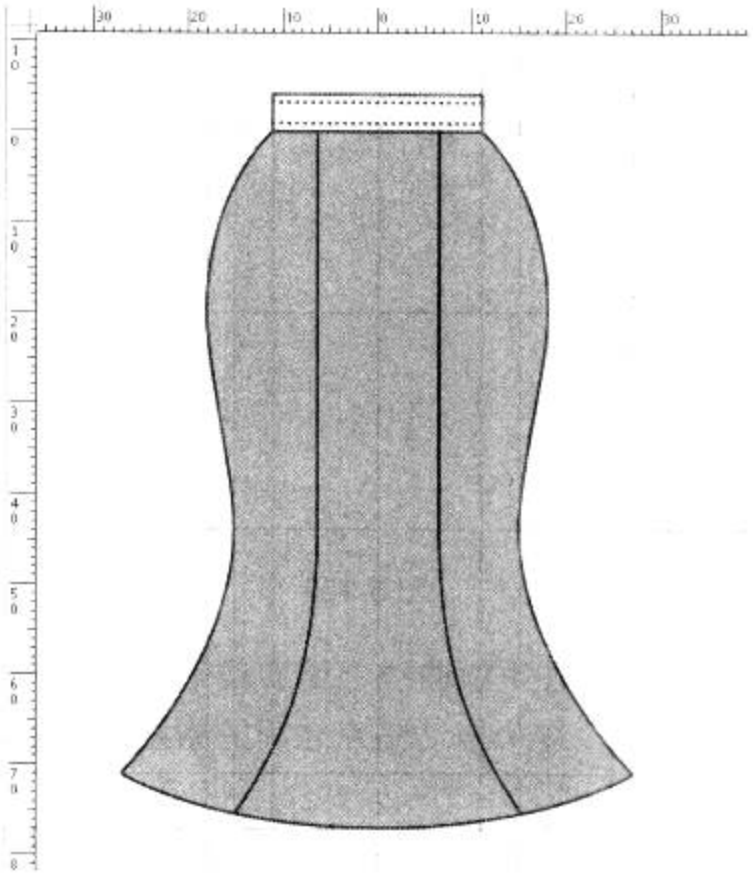


图 5-134

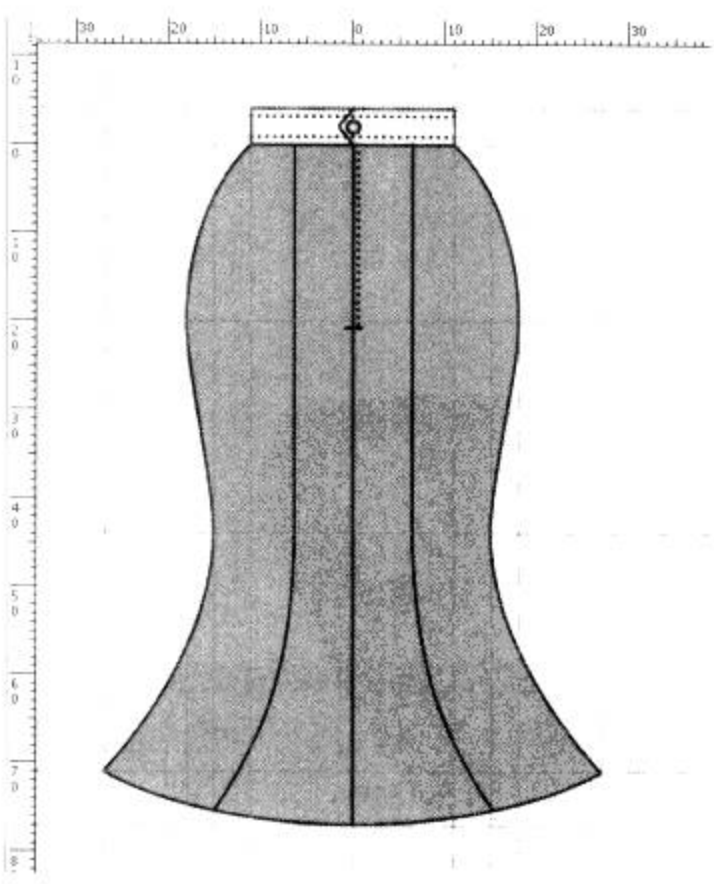


图 5-135

5.5.3 伞裙的设计与表现

伞裙的款式图如图 5-136 所示。

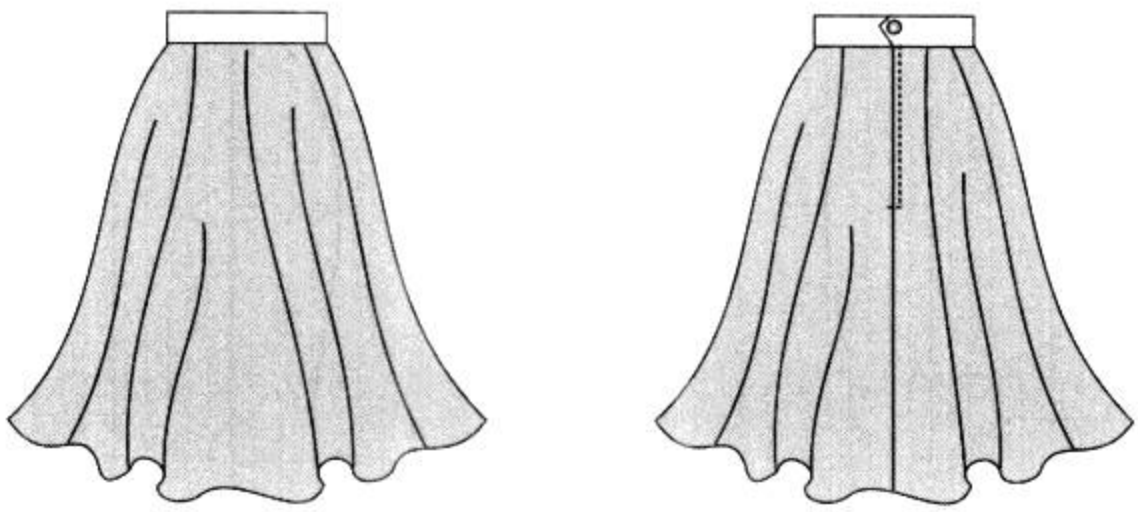


图 5-136

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制大小两个矩形（见图 5-137）。

2．绘制裙形轮廓：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在大矩形侧边上，在臀位线部位增加两个锚点，将大矩形上边两个锚点分别向内移动，使之与小矩形宽度对齐；将侧缝线转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状，向下移动下端两侧的锚点，加大下摆，并将其修画为曲线（见图 5-138）。

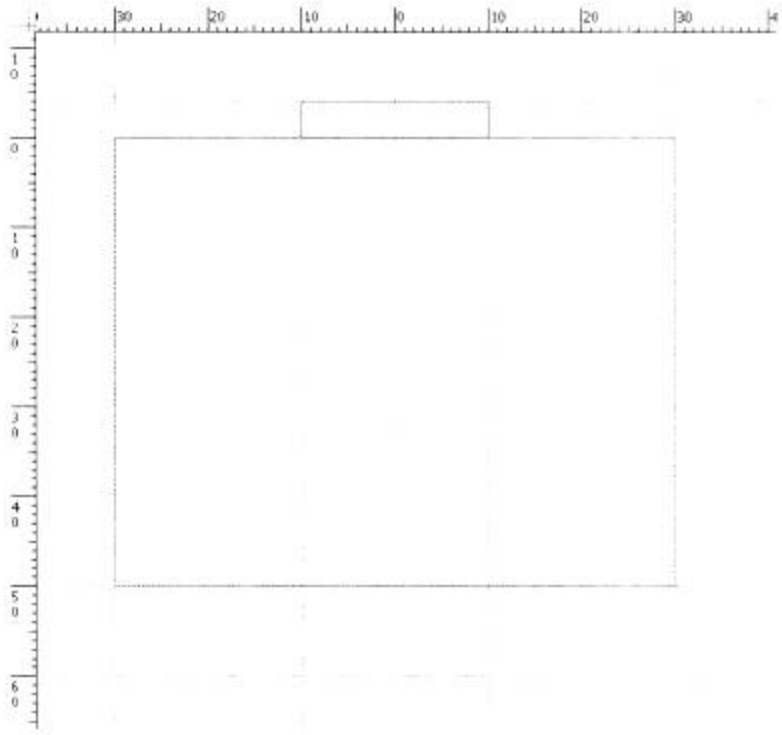


图 5-137

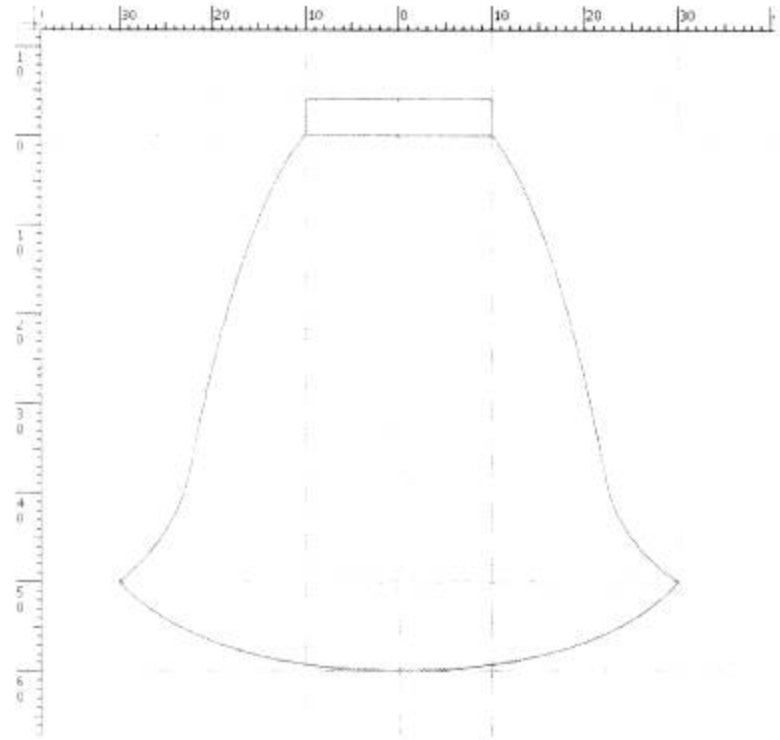


图 5-138

3．修画底边：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在下摆曲线上增加若干锚点，调节锚点的左右控制柄，将其转换为曲线；选用直接选择工具，逐个拖动锚点之间的曲线，使其弯曲为所需造型（见图 5-139）。

4．绘制皱褶线，加粗轮廓：选用钢笔工具和添加锚点工具，绘制皱褶线。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，

调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-140）。

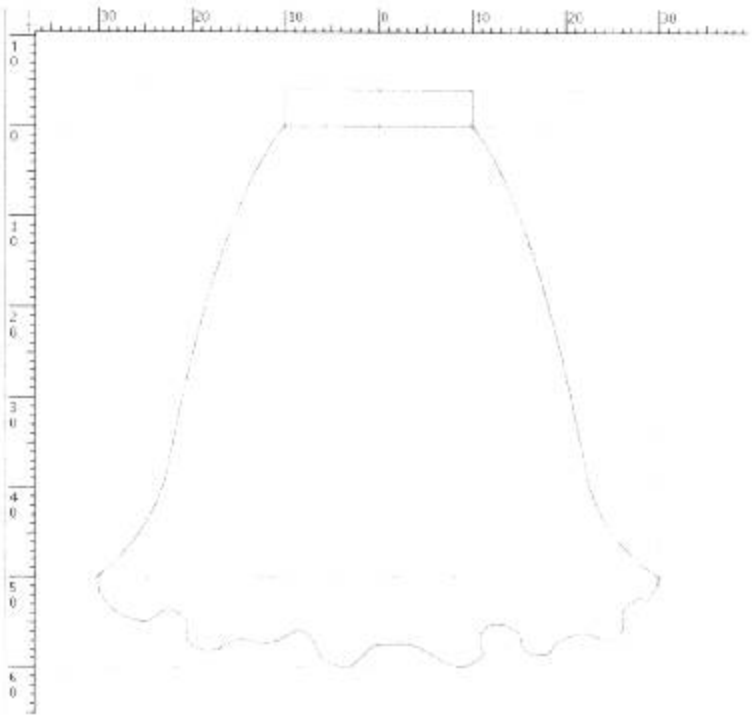


图 5-139

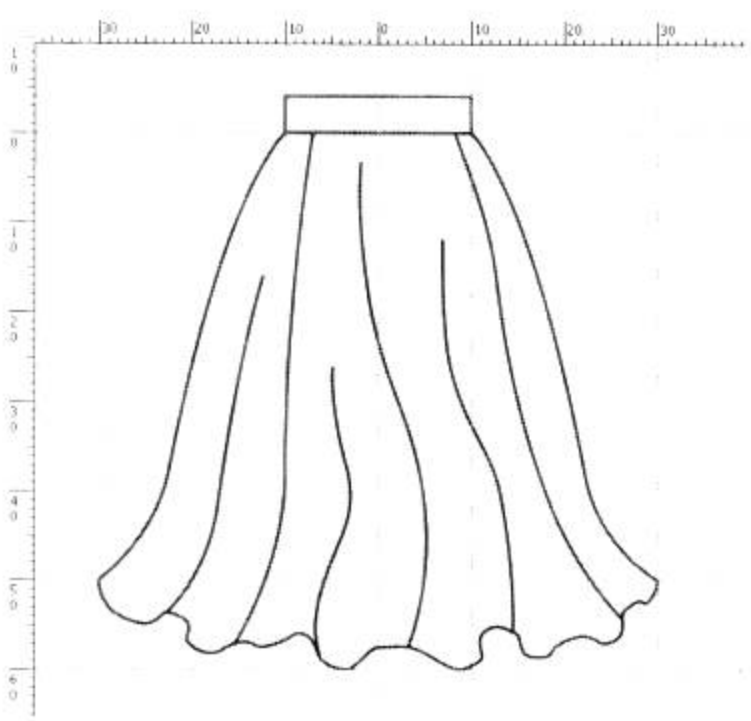


图 5-140

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具，选中裙身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具，为裙身填充灰色；利用同样的方法，为裙腰填充白色（见图 5-141）。

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；利用前述绘制虚线明线的方法，绘制后中线和搭门及其虚线明线；选用椭圆工具，绘制搭门的扣子。

这样即完成了伞裙款式图的绘制（见图 5-142）。

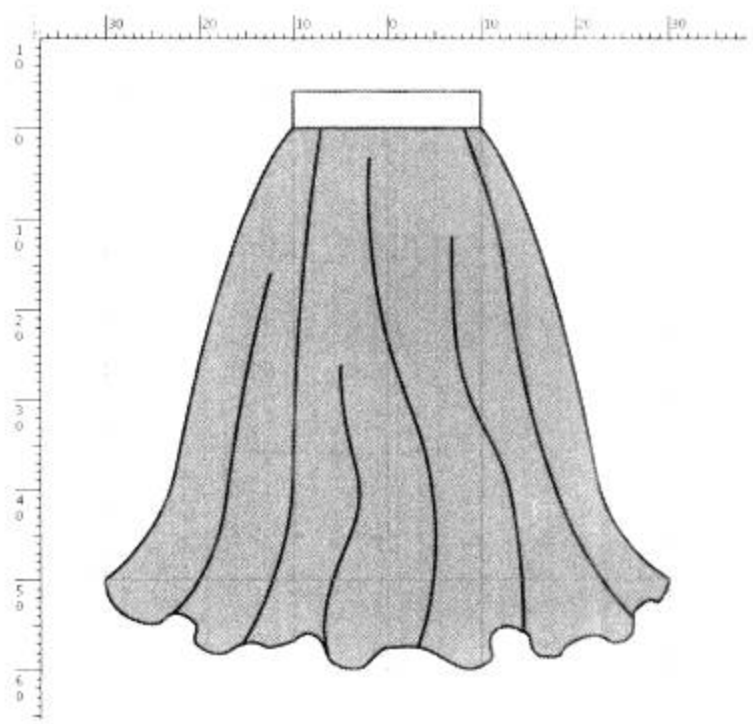


图 5-141

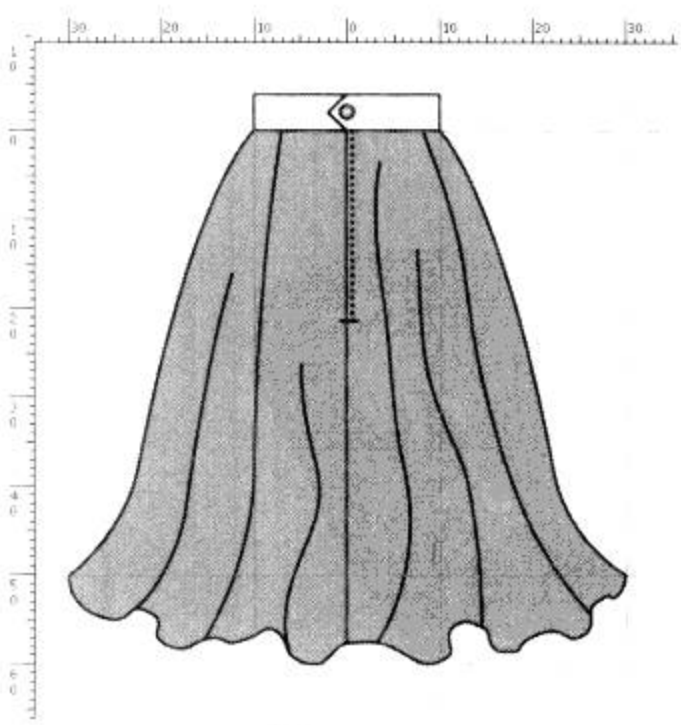


图 5-142

5.5.4 多节裙的设计与表现

多节裙的款式图如图 5-143 所示。

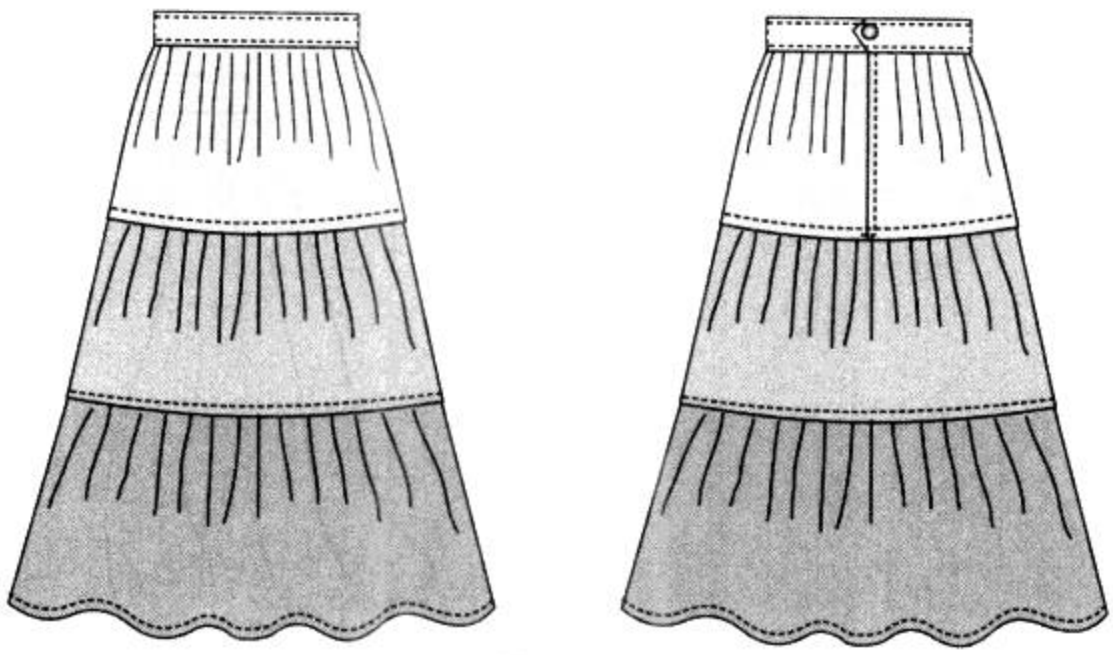


图 5-143

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制裙腰矩形；选用钢笔工具，绘制 3 个梯形（见图 5-144）。

2．绘制裙形轮廓：选用添加锚点工具，将侧缝线分别转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状；选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在下摆曲线上增加若干锚点，调节锚点的左右控制柄，将其转换为曲线；选用直接选择工具，逐个拖动锚点之间的曲线，使其弯曲为所需造型（见图 5-145）。

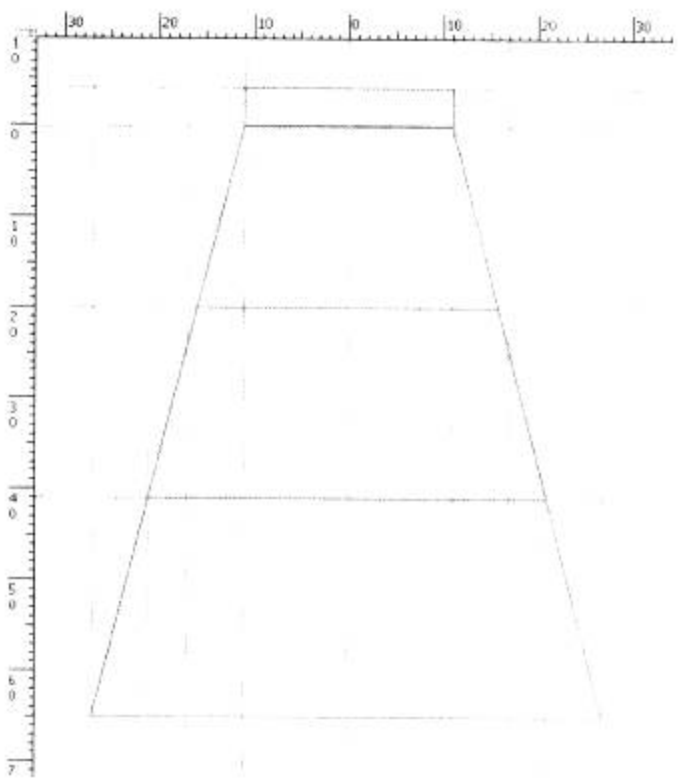


图 5-144



图 5-145

3．绘制皱褶线：选用钢笔工具，分别绘制若干皱褶线（见图 5-146）。

4．绘制明线，加粗轮廓：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，再绘制裙腰的虚线明线和各节底边的虚线明线。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具.选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-147）。

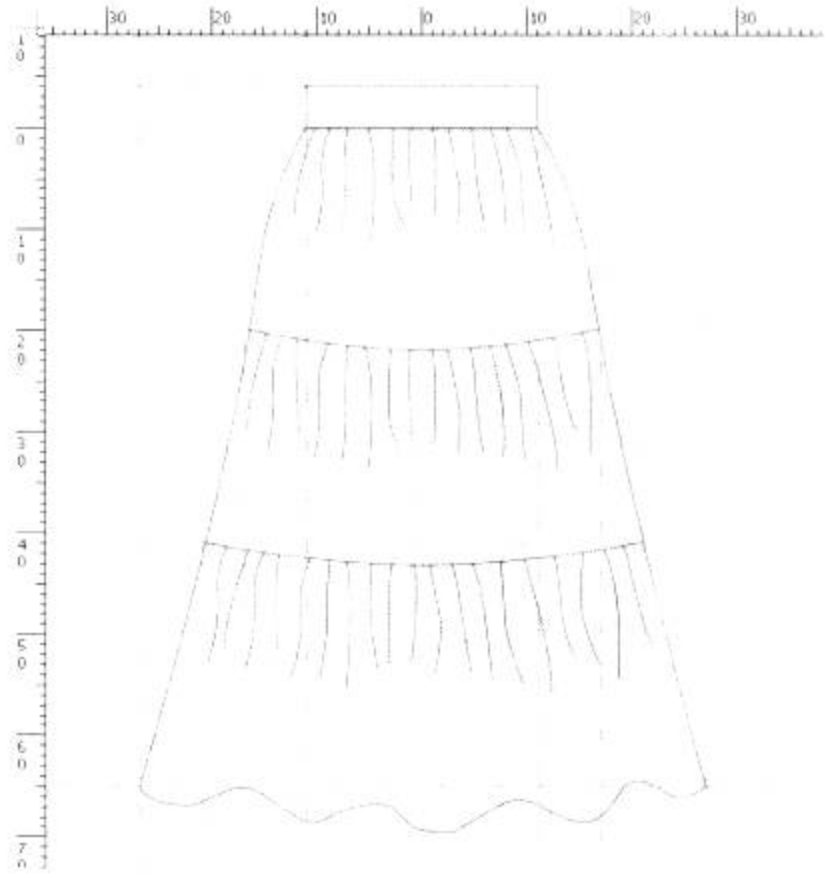


图 5-146

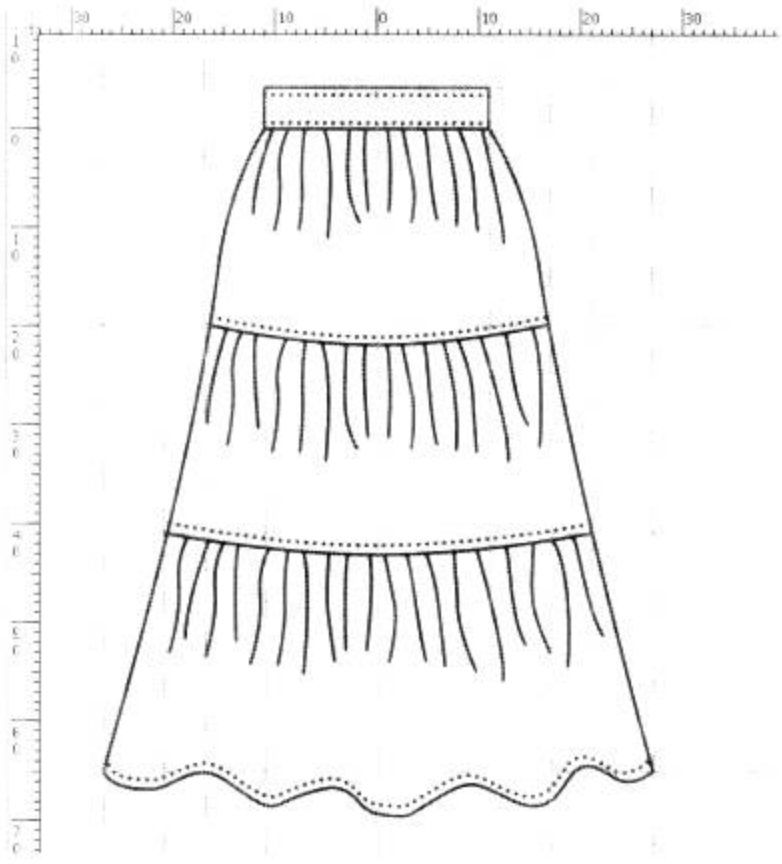


图 5-147

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具，分别选中裙身各节图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具，为其填充不同的灰色；利用同样的方法，为裙腰填充白色（见图 5-148）。

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；利用前述绘制虚线明线的方法，绘制后中线和搭门及其虚线明线；选用椭圆工具，绘制搭门的扣子。

这样即完成了多节裙款式图的绘制（见图 5-149）。



图 5-148



图 5-149

5.5.5 多片裙的设计与表现

多片裙的款式图如图 5-150 所示。

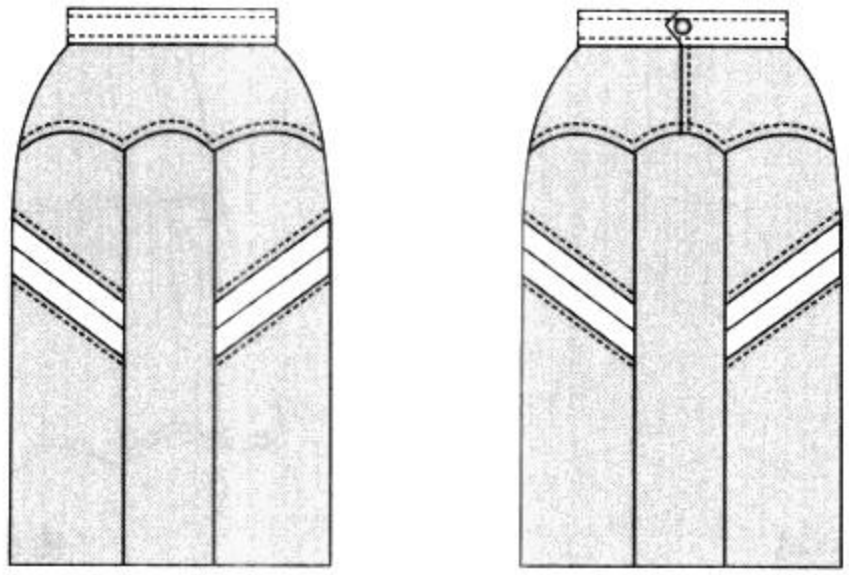


图 5-150

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用矩形工具，绘制大小两个矩形（见图 5-151）。

2．绘制裙形轮廓：选用添加锚点工具，通过单击鼠标，在大矩形侧边上，在臀位线部位增加两个锚点，将大矩形上边两个锚点分别向内移动，使之与小矩形宽度对齐；将侧缝线转换为曲线，鼠标拖动左右两条侧缝线，使之弯曲以符合人体曲线形状（见图 5-152）。

3．绘制分割线：选用钢笔工具和添加锚点工具，分别绘制各条分割线（见图 5-153）。

4．绘制明线，加粗轮廓：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”

和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，并绘制出所需的虚线明线。

首先在“图层”面板下方单击 ，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具 ，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具 ，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-154）。

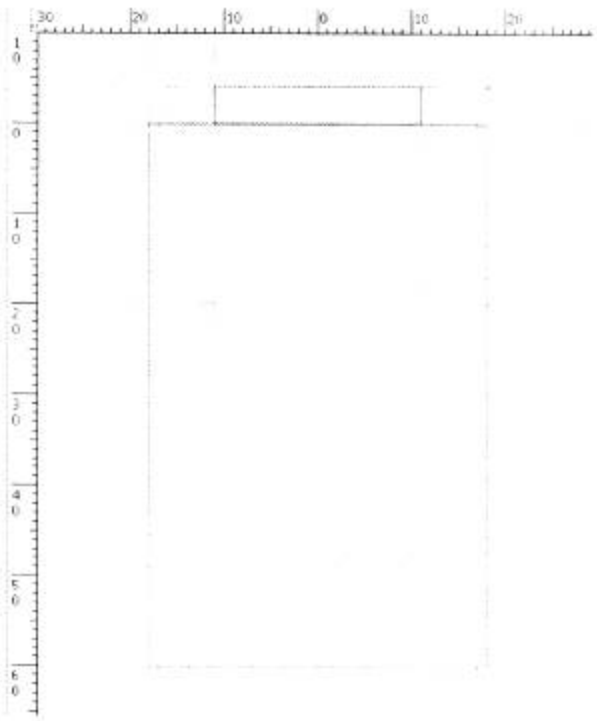


图 5-151

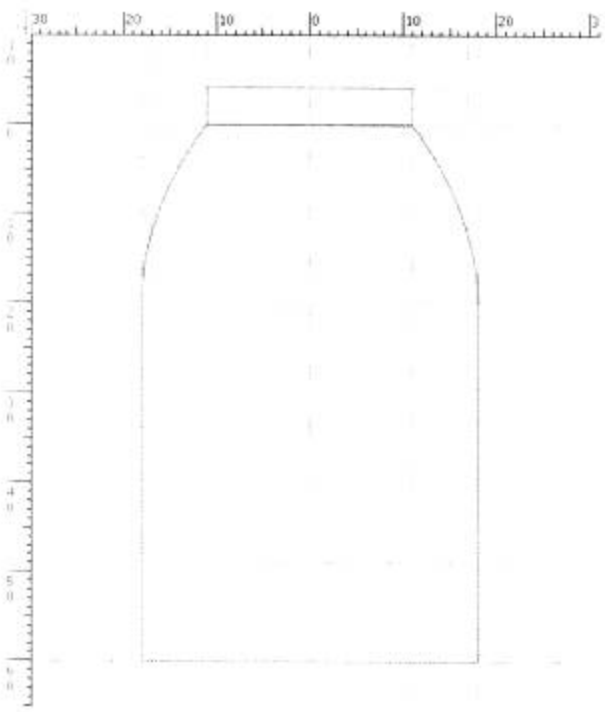


图 5-152

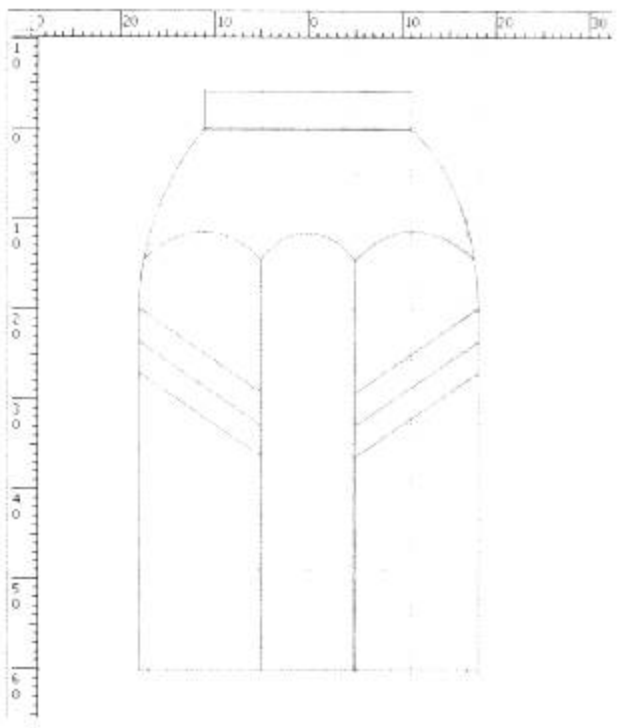


图 5-153

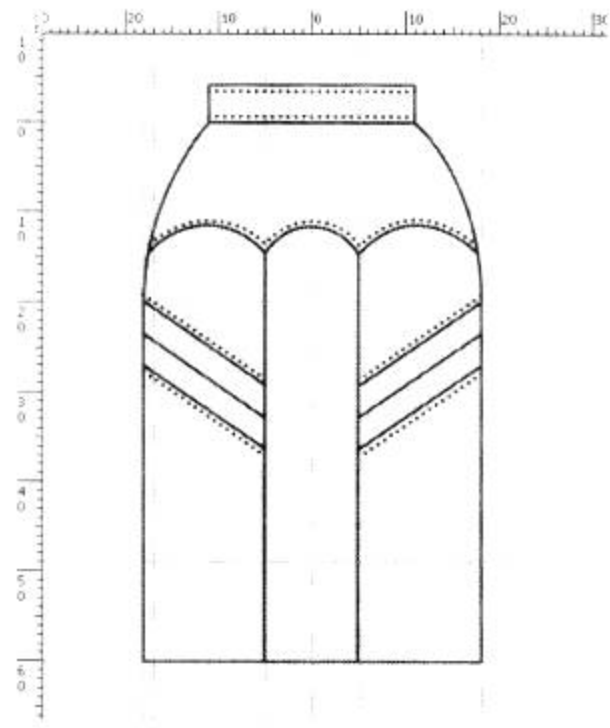


图 5-154

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具 ，选中裙身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具 ，为裙身填充灰色；利用同样的方法，为裙腰和侧部分割图形填充白色（见图 5-155）。

6．绘制背面：选用路径选择工具，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；利用前述绘制虚线明线的方法，绘制后中线和搭门及其虚线明线；选用椭圆工具，绘制搭门的扣子。

这样即完成了多片裙款式图的绘制（见图 5-156）。

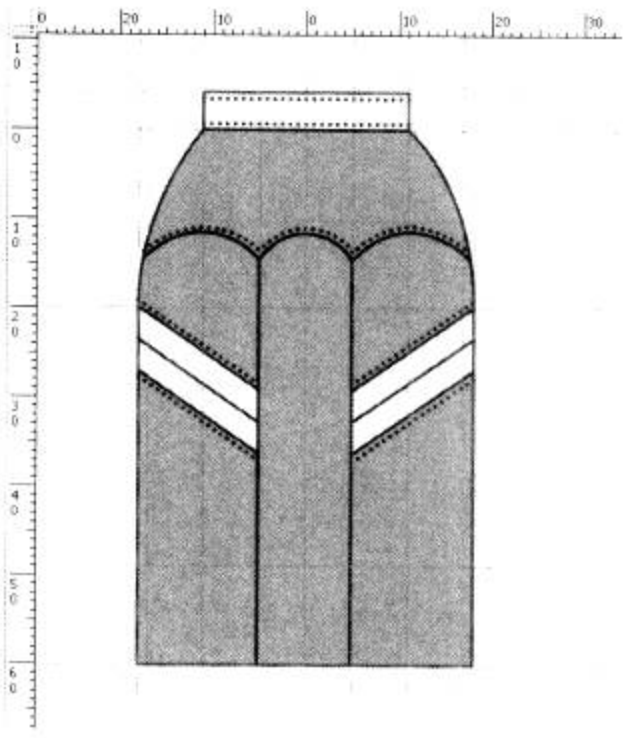


图 5-155

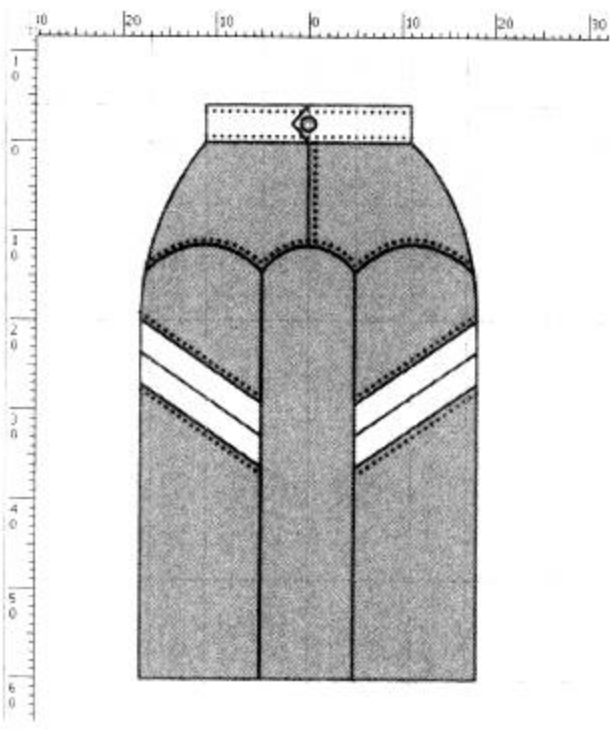


图 5-156

5.5.6 连衣裙的设计与表现

连衣裙的款式图如图 5-157 所示。

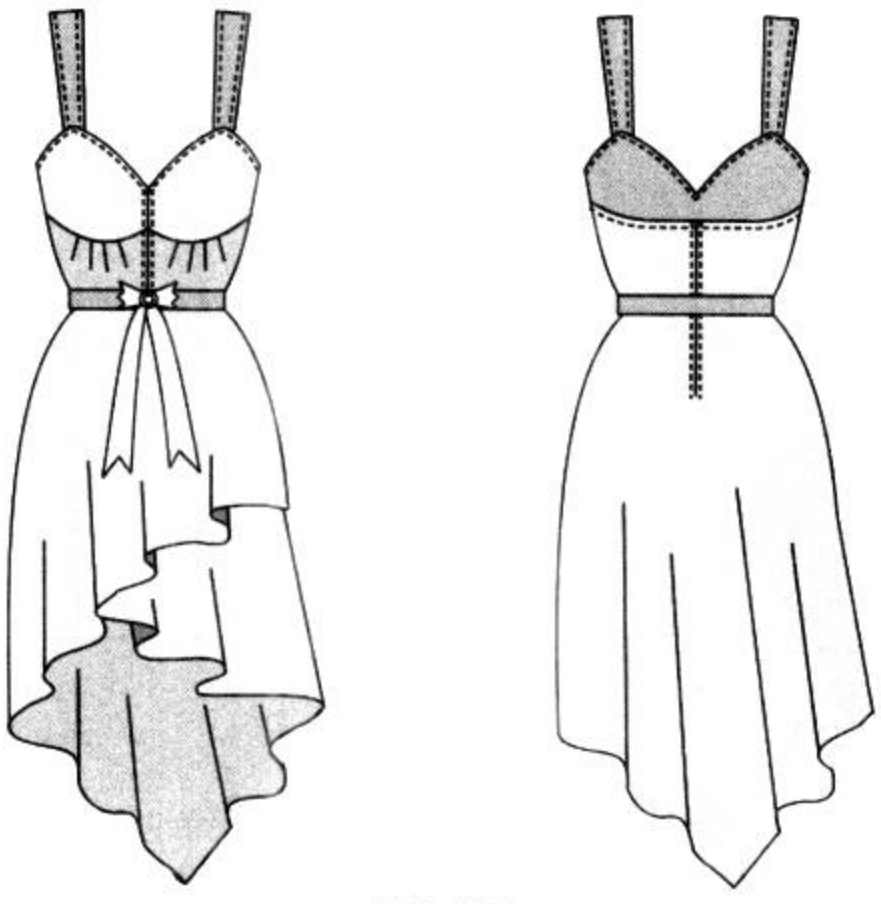


图 5-157

1．设置原点和辅助线，绘制外框：参照前述方法设置原点和辅助线。参照辅助线，选用钢笔工具，和添加锚点工具，，绘制直线框图（见图 5-158）。

2．绘制裙形轮廓：选用添加锚点工具，，通过单击鼠标，在下摆增加若干锚点，调节锚点的左右控制柄，将其转换为曲线；选用直接选择工具，，逐个拖动锚点之间的曲线，并将其修画为所需的连衣裙轮廓造型（见图 5-159）。



图 5-158



图 5-159

3．绘制分割线和蝴蝶结：选用钢笔工具，和添加锚点工具，，分别绘制分割线、层次关系和蝴蝶结图形（见图 5-160）。

4．绘制明线：首先进入“画笔”控制面版，设置“画笔笔尖形状”，选择一个画笔（这个画笔的大小决定虚线的粗细），并设置其间距为 0；设置“双重画笔”，其中的“直径”和“间距”选项决定了虚线的长短和间距，调节好“直径”和“间距”的数值，再在绘制好的路径上按鼠标右键，选择“描边路径”命令，在弹出的对话框中选择“画笔”描边，并取消勾选“模拟压力”选项，绘制出虚线，再绘制出虚线明线。

首先在“图层”面板下方单击，在“背景”图层的基础上新建一个图层；选中画笔工具，，调节画笔的大小，这里将画笔的大小调整为 5 像素；选用路径选择工具，，选择刚绘制的路径，接着右击鼠标，选择【描边路径】命令，在弹出的【描边路径】对话框中选择“画笔”工具，取消勾选【模拟压力】选项，单击【确定】按钮，为图形描边（见图 5-161）。

5．填充颜色：首先新建一个图层，在新建图层上填充颜色；选用魔棒工具，选中裙身图形，单击界面右侧调色板中的灰色，再选用油漆桶工具，，为裙身填充灰色；利用同样的方法，为蝴蝶结填充白色，为其他图形填充相应的颜色（见图 5-162）。

6．绘制背面：选用路径选择工具，，选中所有图形，按住 Alt 键，并拖动选中的所有图形，

再制一个图形，将其复制到另一张图纸上；删除相关分割线、层次关系和蝴蝶结；选用钢笔工具，分别绘制后中线、后背造型、拉链及其虚线明线，再绘制皱褶线。

这样即完成了连衣裙款式图的绘制（见图 5-163）。



图 5-160

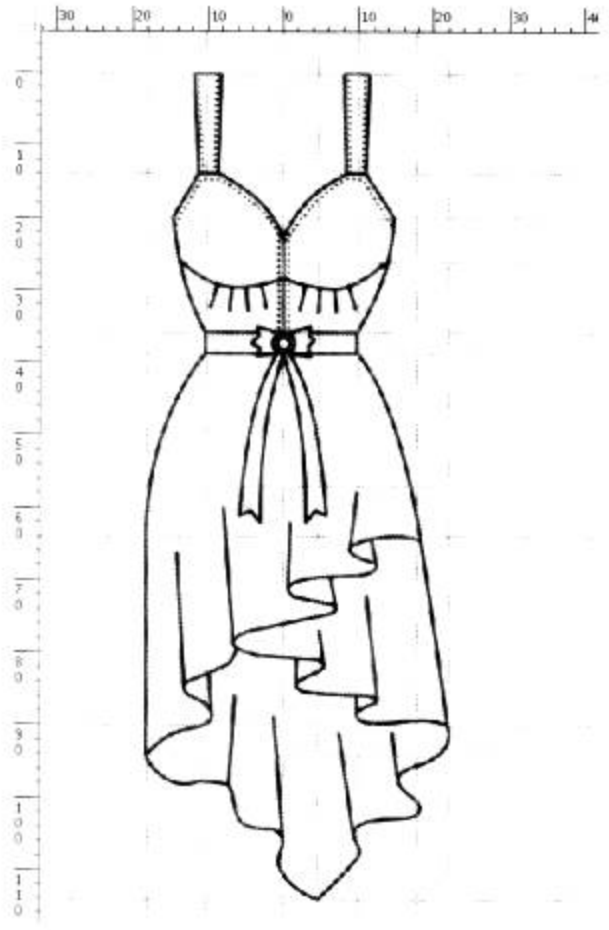


图 5-161

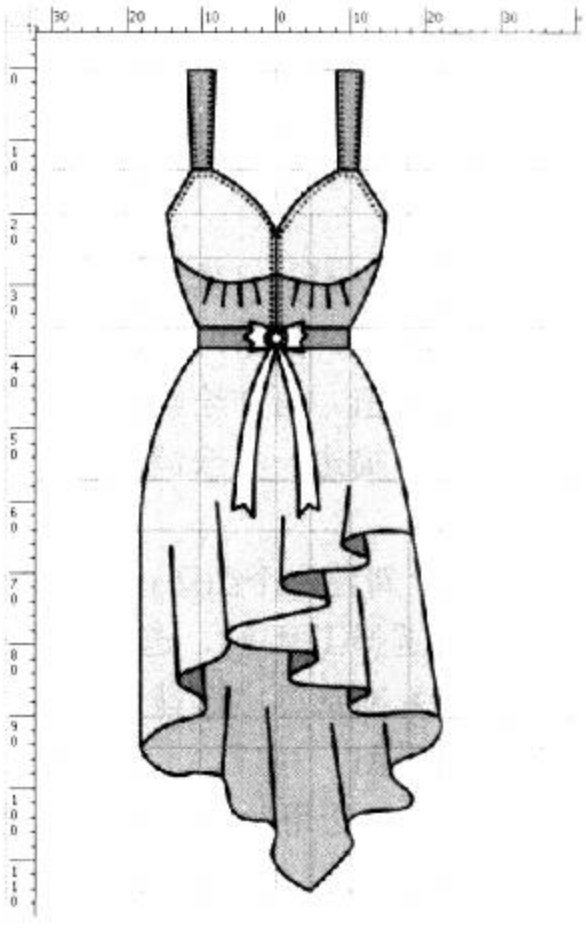


图 5-162

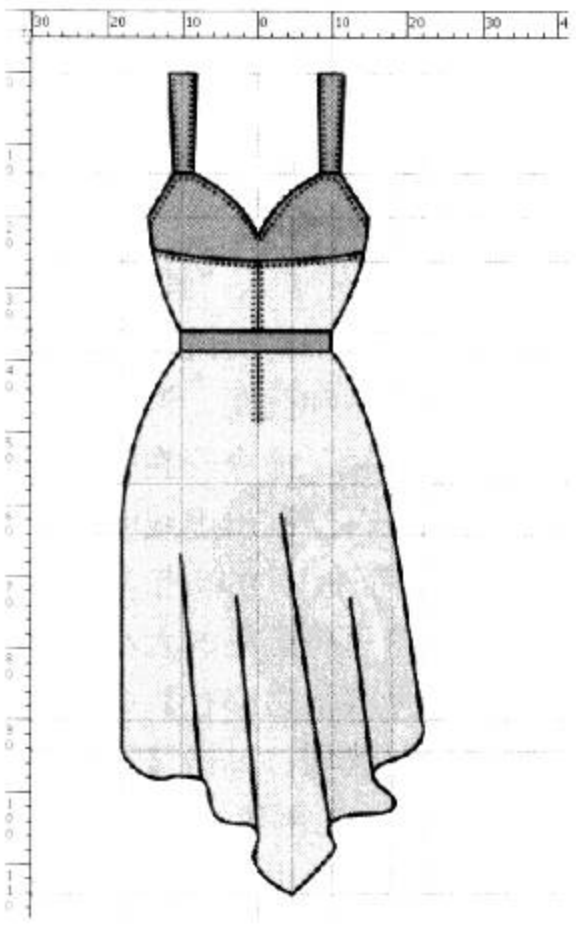


图 5-163

第 6 章

时装画基本技法

时装画基本技法主要研究人体、比例和时装画基本姿态。因为服装设计的主要因素是人，是人着装后的一种状态。服装美包括人的整个造型，因此，对人体的认识和了解是很重要的。服装人体的比例和各个人体部件形态的相互关系，其艺术表现形式有别于纯绘画艺术的写实人体。时装画特别讲究衣服的合身性，衣服上的相关线条和人体曲线一致，要求以夸张的手法来表现人体及服装美。时装画中的人体一般比现实中的人体高，以八至十头长为常用的人体比例。



6.1 时装画简述

一、时装画的作用

时装画是服装设计专业教学中不可缺少的重要组成部分，运用时装画可以准确、快捷地表现出自己的设计思想，其主要作用如下：

1．时装画是设计构思阶段的重要表现形式；

2．时装画具有审美作用；

3．时装画是指导制作的效果依据；

4．时装画是销售中的重要宣传手段。

二、时装画的种类

时装画的种类很多，可以根据表现形式和使用功能进行分类。

根据表现形式可分为按色彩搭配对比的时装画、按面料质地表现的时装画和按绘画效果表现的时装画。

根据使用功能可分为以下几种：

1．用于生产型的时装画；

2．用于广告宣传型的时装画；

3．用于独立性的时装画。

三、时装画的特征

1．人着装后的状态是时装画的主要表现对象；

2．时装画具有明显的时代感和审美观的差异；

3．时装画具有多样的表现形式。

四、学习时装画的要求

1．加强人体写生方面的训练；

2．掌握服装的裁制技巧；

3．多学习古今中外艺术大师的作品。

五、数字化时装画

理论上单击电脑软件绘制时装画，可以达到手工绘制的效果，但这并不是学习电脑时装画的目的。单击电脑绘制时装画，必须充分发挥电脑及其软件的复制、粘贴功能的优势，扬长避短，提高效率。绘制电脑时装画的一般过程是：

1．制作若干常用姿态的服装人体的 Photoshop 图形，并将它们保存在你的资料库中；

2．制作若干常用服装材料效果，并将它们保存在你的资料库中；

3．将合适的人体图形复制到页面中，并调整比例（或单击相关工具直接绘制人体）；

4．在人体基础上绘制服装、服饰；

5．填充颜色或服装材料；

6．配置背景，修饰效果。

6.2 时装画的人体比例

一、正常人体比例

随着年龄的增长，人体高度与头长的比例会发生变化。一般情况下，1～3 岁的比例是 4 个头长，4～6 岁是 5 个头长，7～9 岁是 6 个头长，10～16 岁是 7 个头长，成年一般是 7.5 个头长（见图 6-1）。

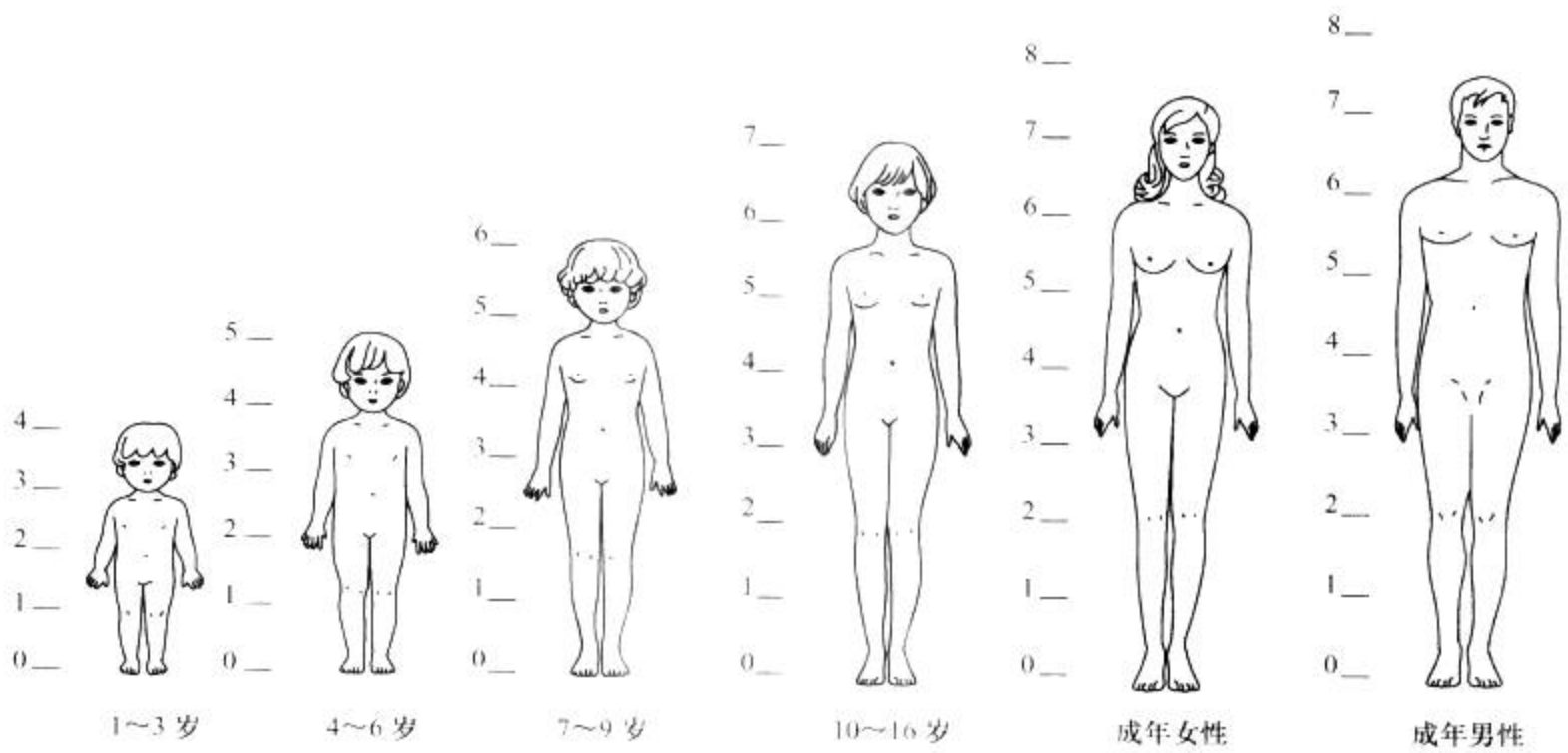


图 6-1

二、时装画身长比例

通常我们采用的服装画人体比例为七头身、八头身、九头身和十头身。

1．七头身（七个半头身）：七头身是现实生活中的最佳真实比例，如果采取写实主义，这一比例最为合适，而时装画和现实写生的身长比例有差别，这种差别变化也是随潮流而改变。时装画为突出姿势，最理想的比例是八头身（身长为头长的八倍）、九头身，甚至十头身。当然现实中的人是没有这种比例的，但艺术容许夸张，采用这种比例可以表现时装模特儿修长优美的身段，充分发挥时装的魅力，使浪漫情调更浓。整个人体的体形画得略细长，这样观赏者有一种美感。七头身是现实中比较理想的比例，所以我们应该把它作为基本参考（见图 6-2）。

2．八头身：它是时装画常用的最佳比例，八头身的中线是骶骨的位置（见图 6-3）。

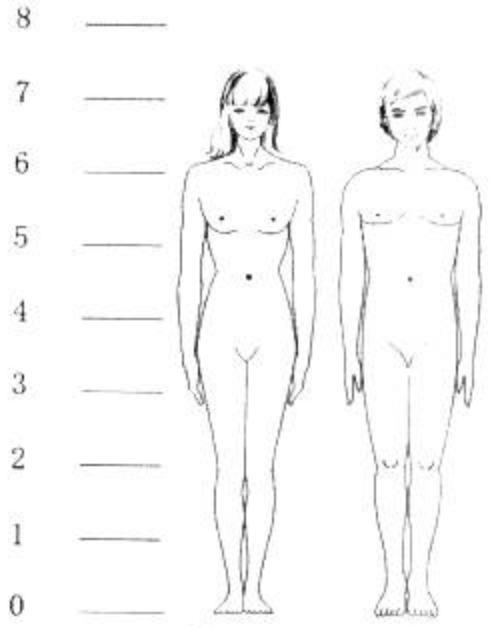


图 6-2

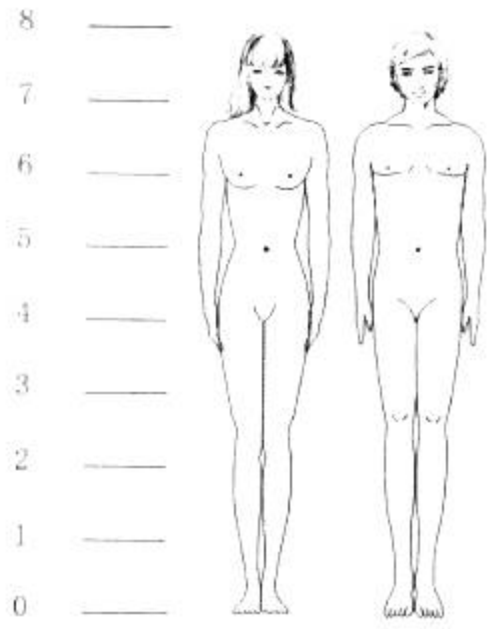


图 6-3

3．九头身：九头身上身和八头身一样，只是腿按比例再加长些，采取这一比例，表现长裤、长裙之类的服装比较合适，而表现超短裙之类就不太好（见图 6-4）。

4．十头身：十头身上身和九头身一样，把腿再延长一头，这一比例用得比较少，一般只适合于婚礼服或宴礼晚装等（见图 6-5）。

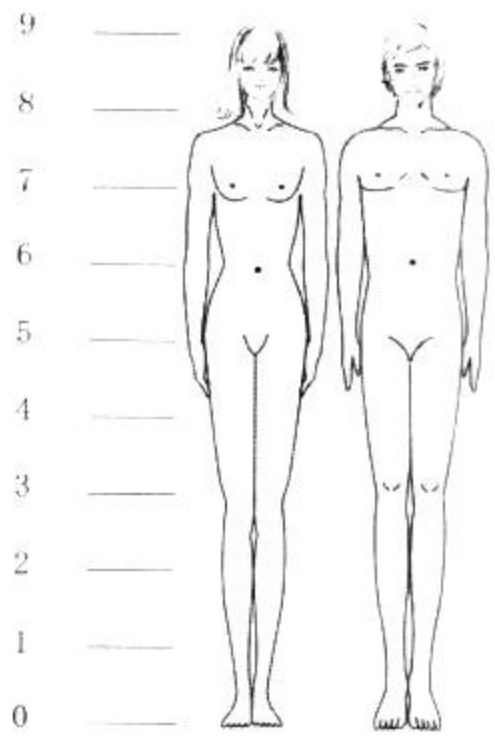


图 6-4

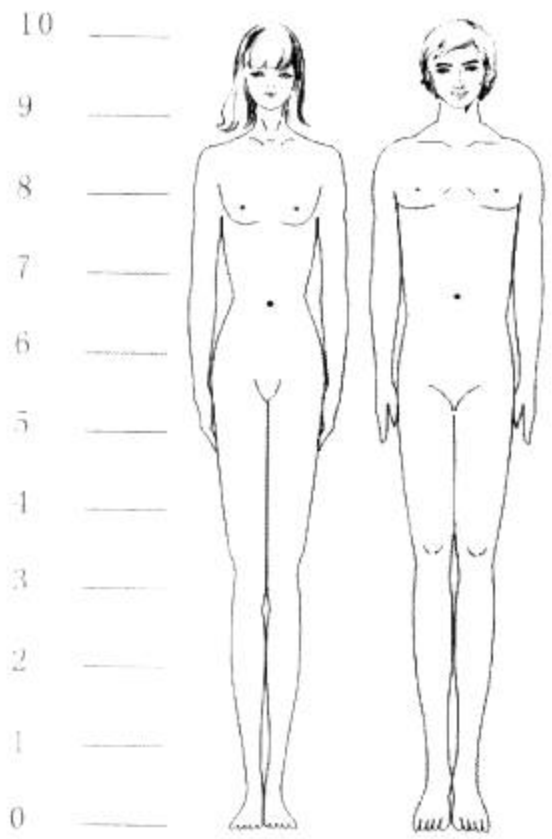
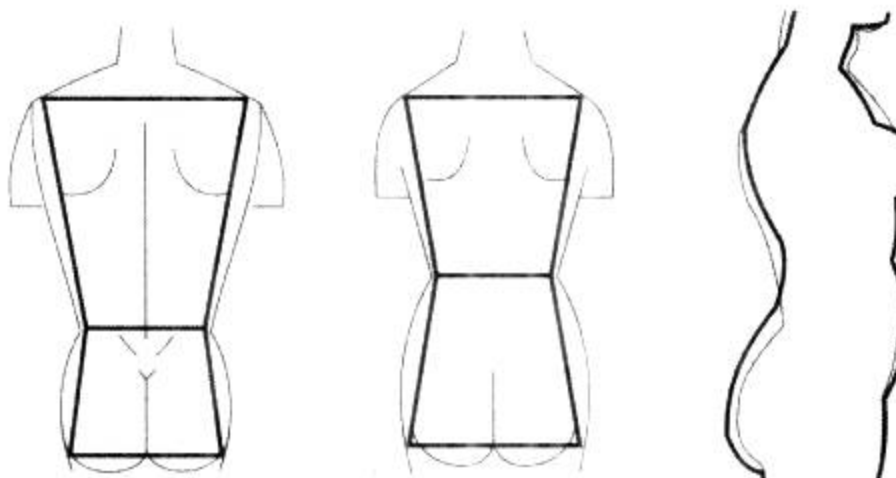


图 6-5

三、男女体型的区别

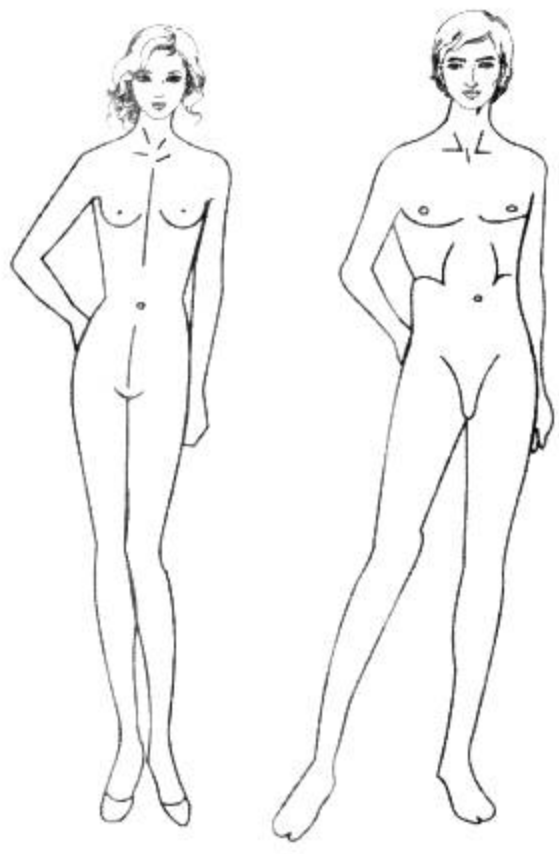
女性身体较窄，其最宽部位也不超过两个头宽；乳头位置比男性稍低；腰细；通常有较短的小腿和稍粗的大腿。女性肚脐位于腰线稍下方，而男性肚脐则在腰线上方或与之平齐，肘位处于腰线稍上；女性臀部较宽，呈梯形，而男性臀部较窄，呈倒梯形。

男女的区别是明显的，初学者往往画起来女性像男性，男性像女性。有的认为男性不好画，线条没有女性的优美，其实不然。女性有女性的美，男性有男性的美，只要下工夫练习即可。一定要掌握女性特征和男性特征，以及表现上的不同特点。要记住并不难，最主要是运用纯熟。在画笔和画料方面，没有男、女之别，无论什么画具都要各自分别对待男女表现。一般来说，细而柔的线条适合表现女性，刚而硬的线条适合表现男性，至于如何运用得娴熟，这就得靠观察和练习了（见图 6-6 和图 6-7）。



男女躯干的区别

图 6-6



男女人体的区别

图 6-7

6.3 时装画的人体姿态

时装画首先要求称身，在这个基础上才可谈美观。称身就是要求和身体肌肉轮廓线的基本部位一致，突出线条，恰当地重现身体的优美比例。服装画经常采用的人体姿态如下所述。

一、时装画的常用姿态

时装画的基本姿态大致有正面的姿态、侧面的姿态、半侧面的姿态以及背面的姿态，常用的姿态以正面姿态（见图 6-8）和半侧面的姿态居多（见图 6-9）。



图 6-8

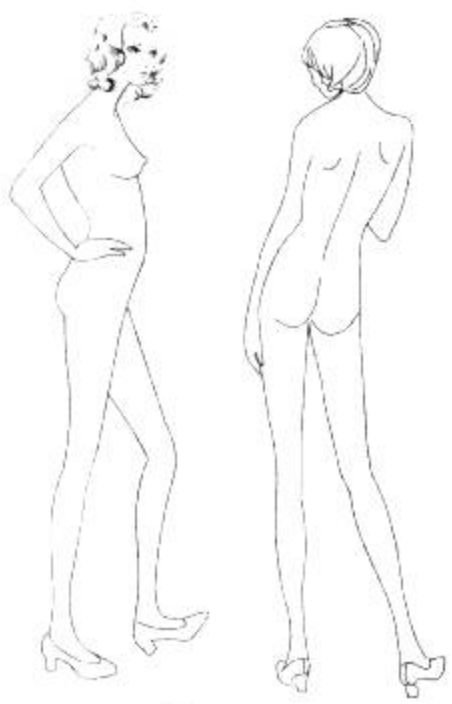


图 6-9

二、站立躯干线

站立时的姿态躯干线有竖直形、折曲形和“S”形三种。竖直形适合于表现严肃形态，除非特殊情况，一般不怎么采用。折曲形有一定动感，可以用于表现某些俏皮形象，但不大自然。“S”形是自然悦目的流线型，姿态优美而富于动感，是时装画的主要躯干线形式（见图 6-10）。

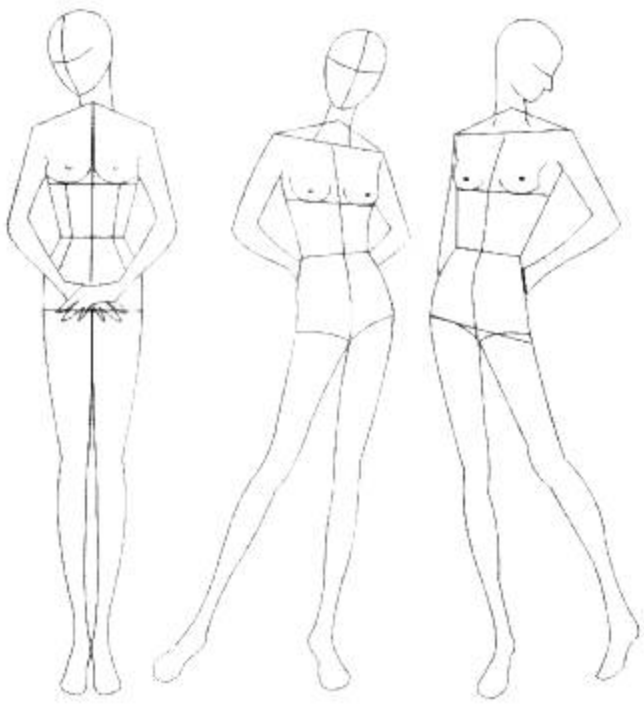


图 6-10

三、男性姿态

男性的轮廓线不像女性那么柔滑，应该采用轻而刚硬的直线形，整体骨骼比女性较粗大。至于比例，一般头短而粗，肩幅较宽阔，腰不要太细（见图 6-11 和图 6-12）。

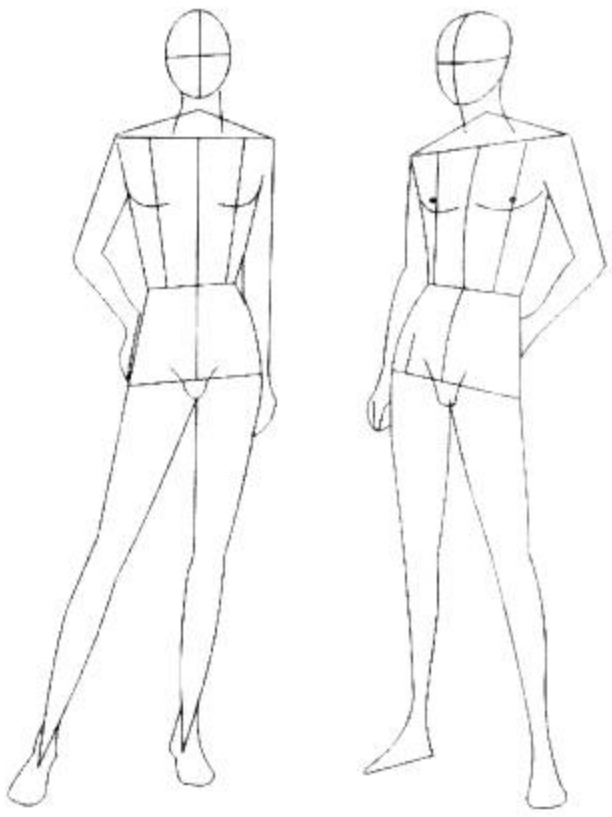


图 6-11

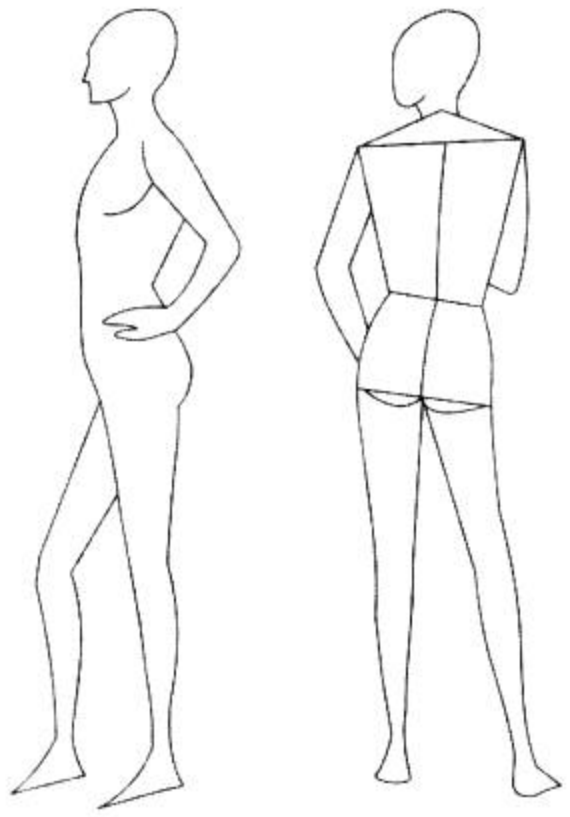


图 6-12

四、常用人体姿态图例

常用人体姿态图例如图 6-13 所示。

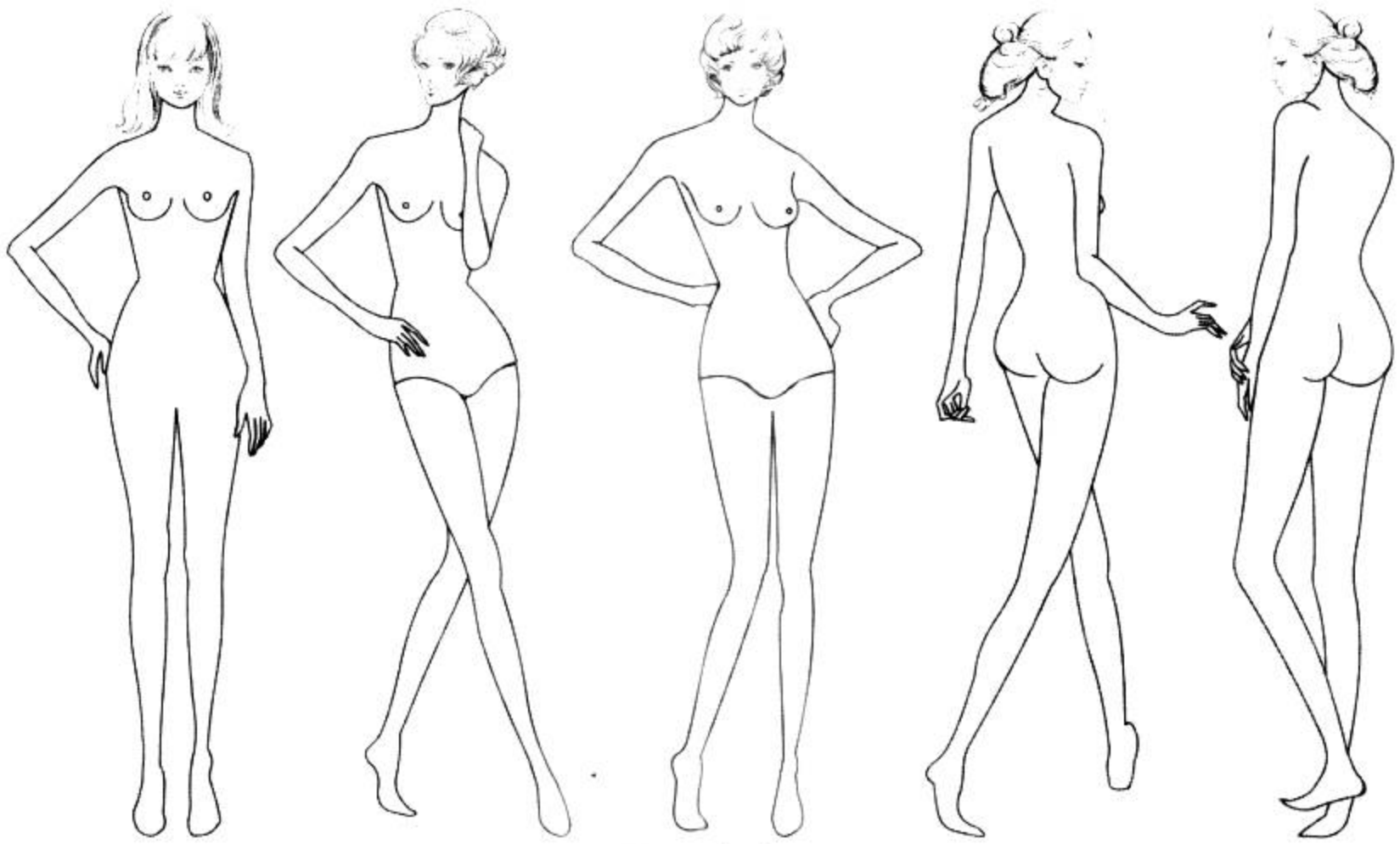


图 6-13（1）

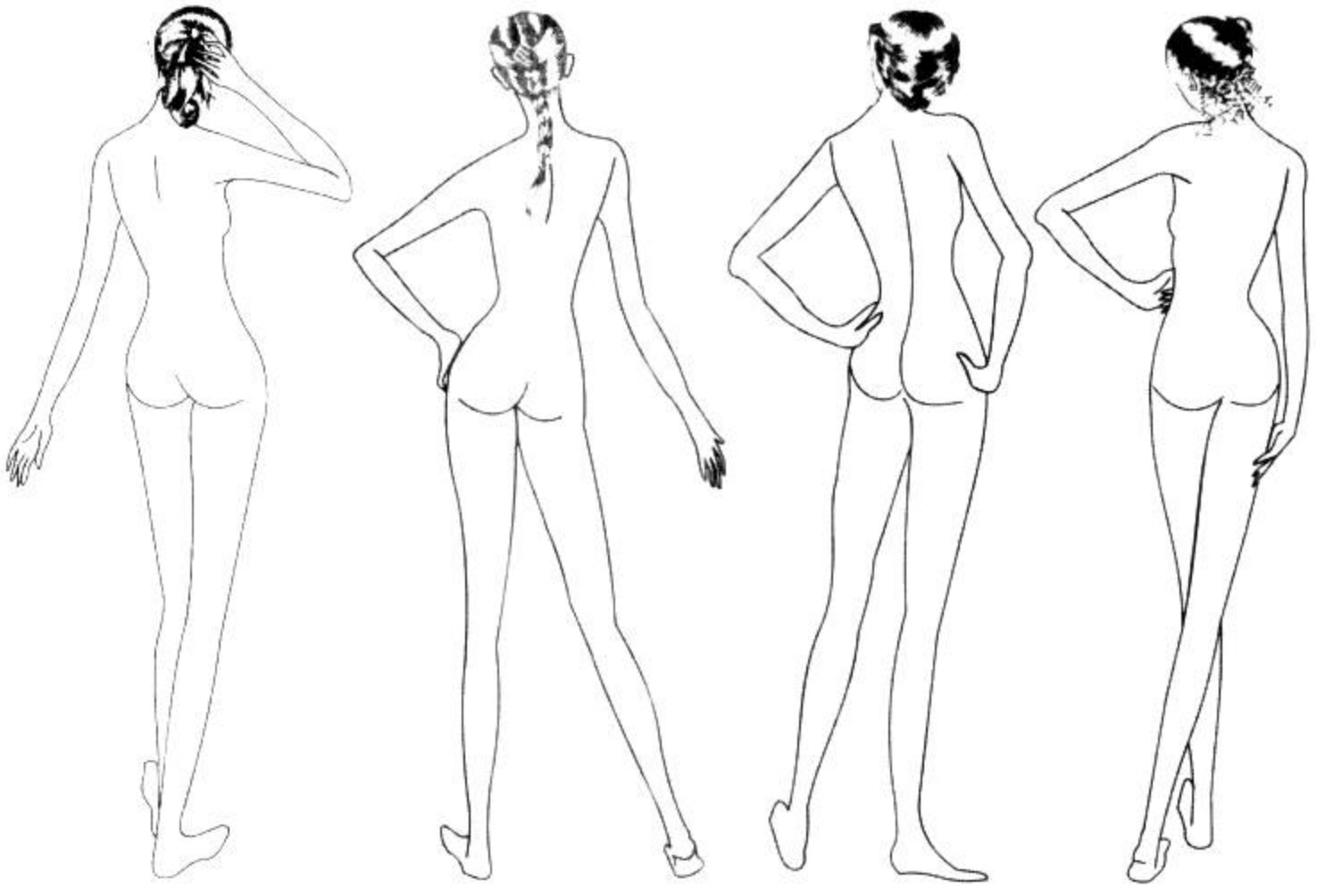


图 6-13（2）

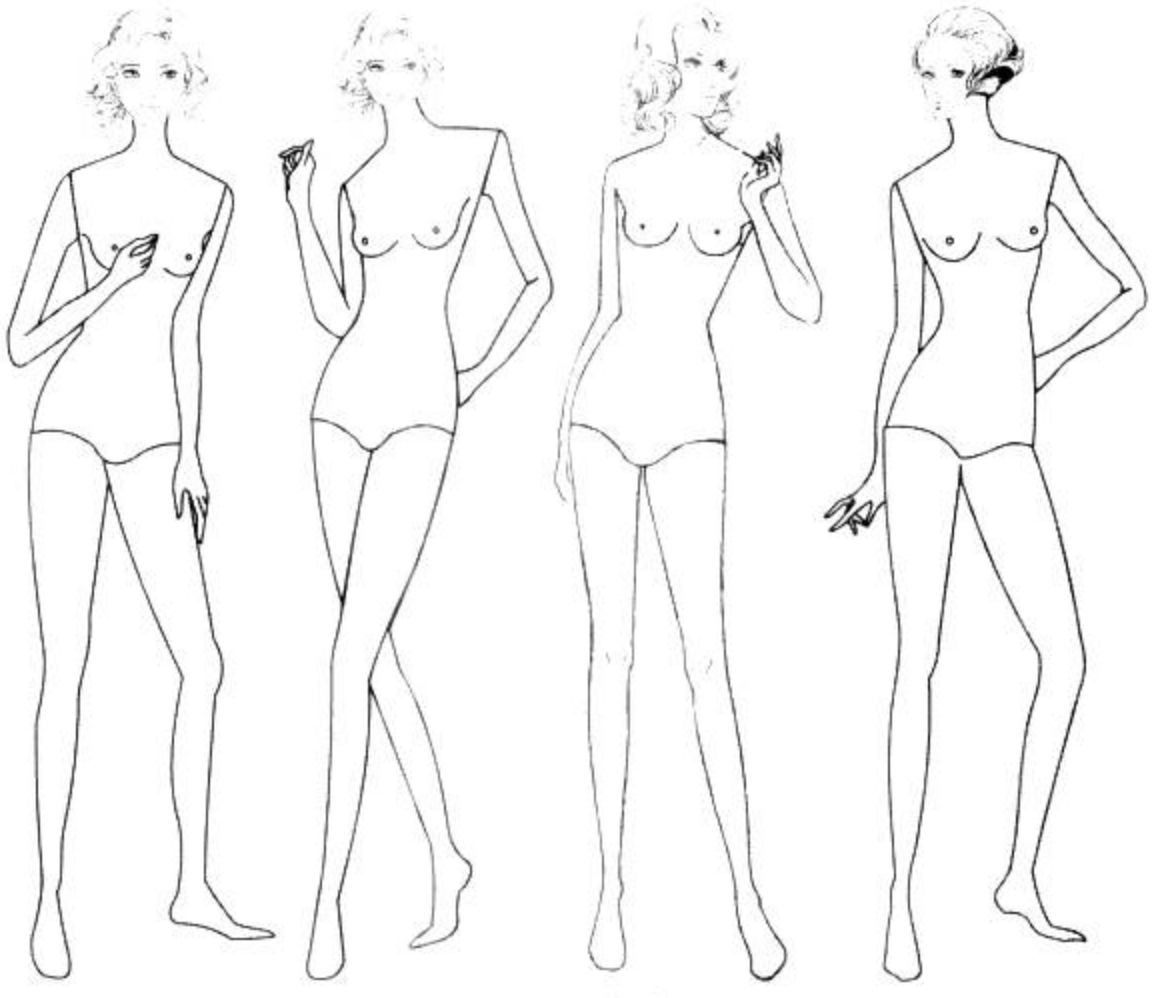


图 6-13（3）

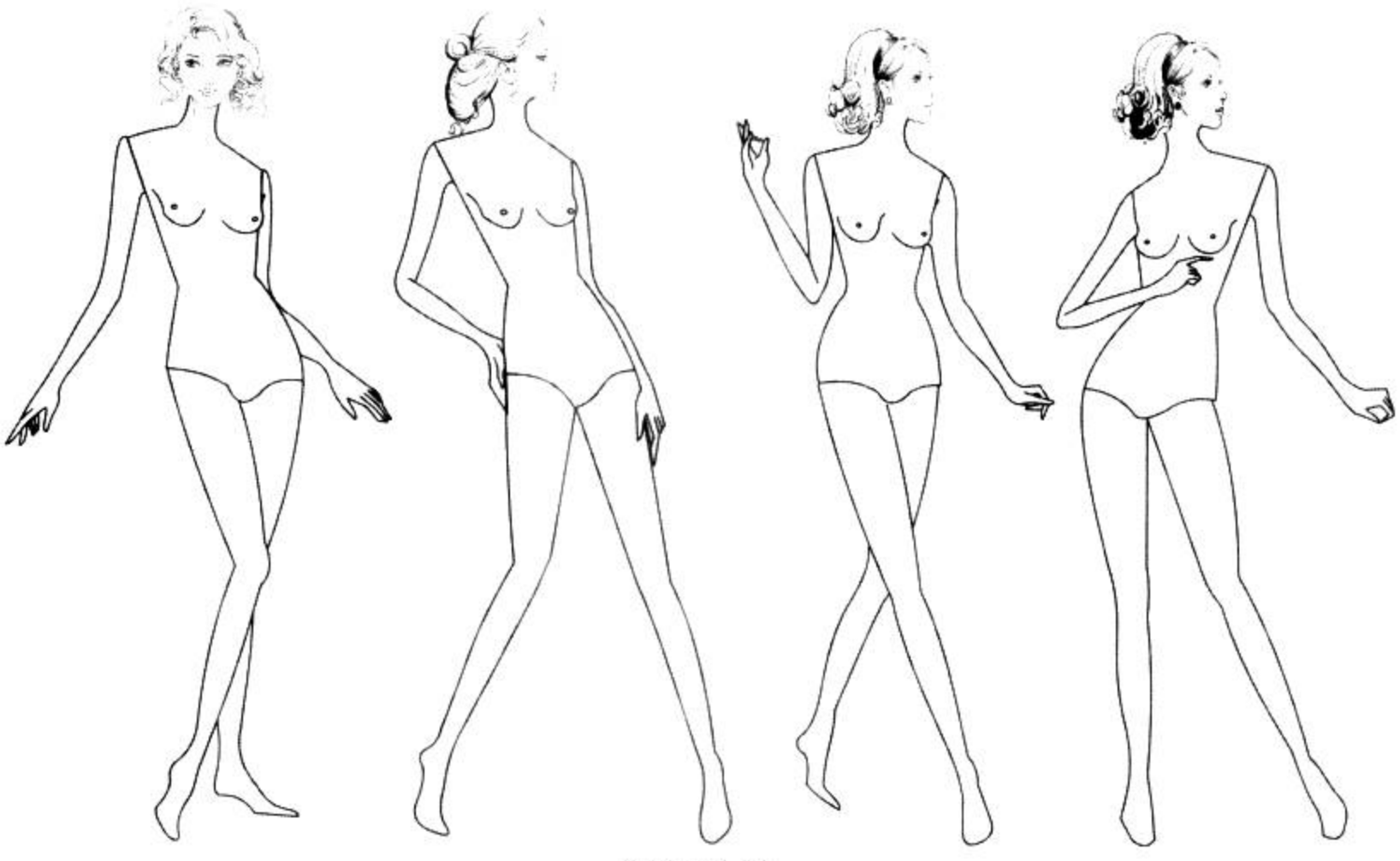


图 6-13（4）

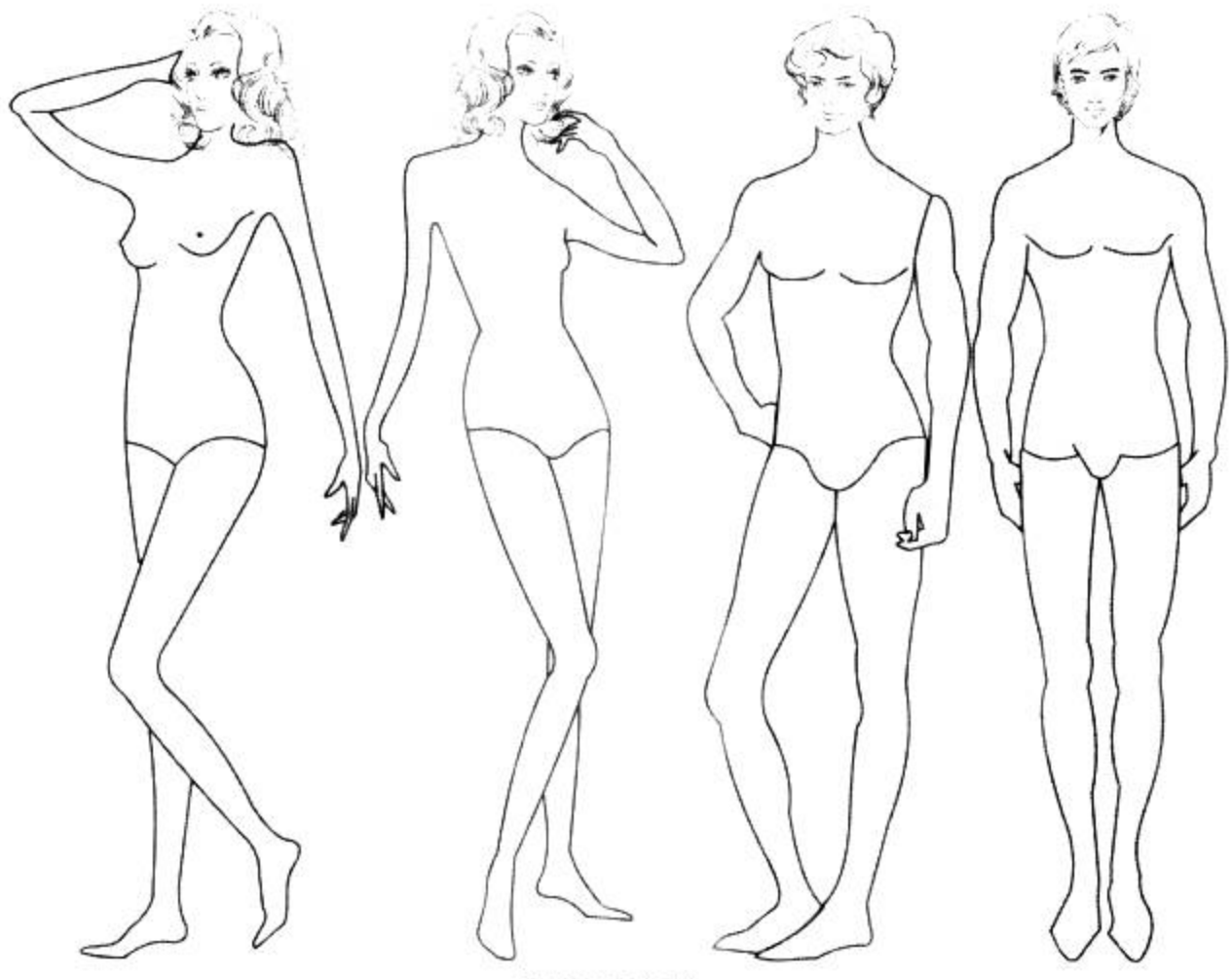


图 6-13（5）

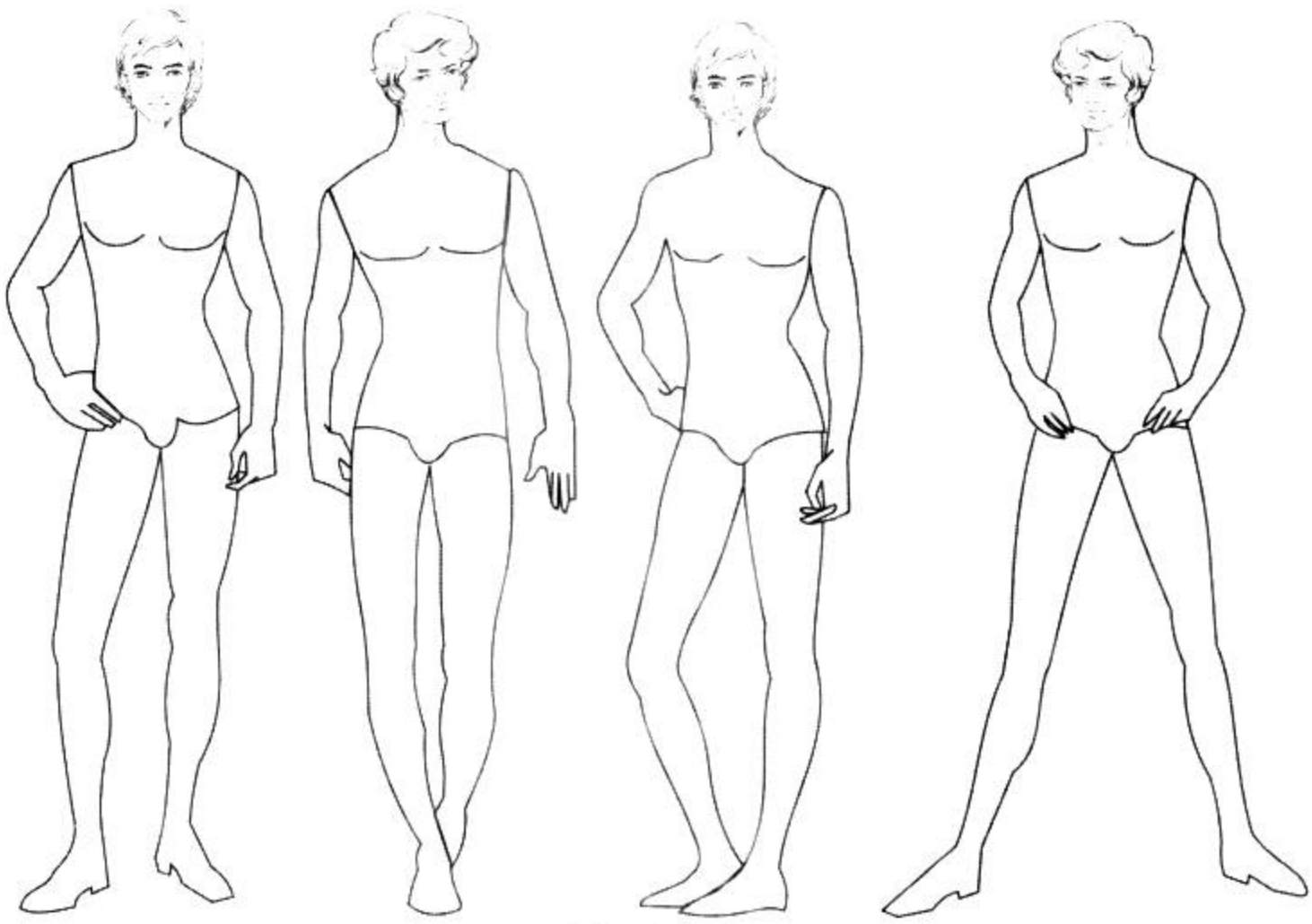


图 6-13（6）

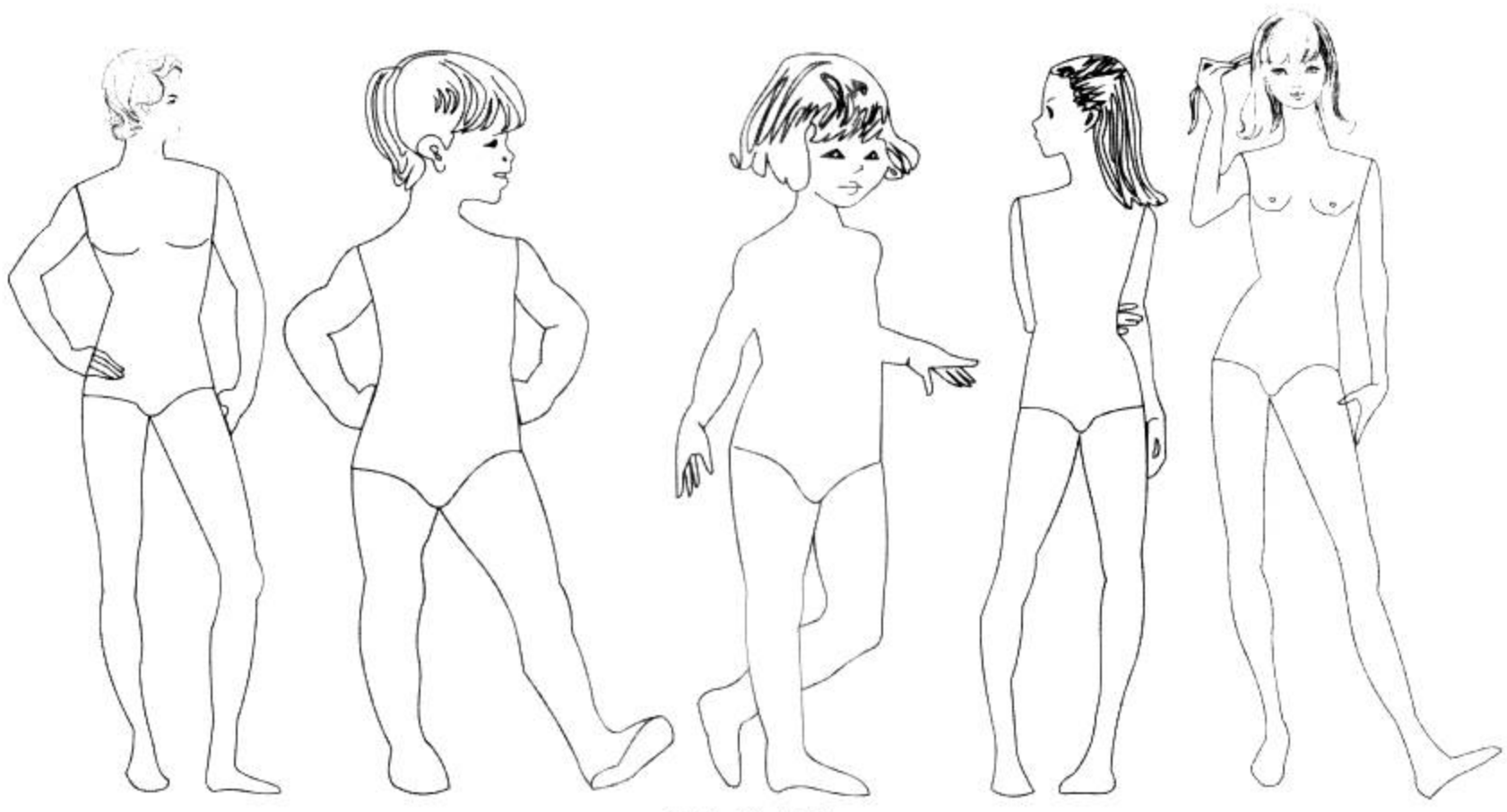


图 6-13（7）

6.4 头部的比例与画法

一、头部比例

时装画和一般绘画不同，各有各要求。如果有了好的姿态，并且与设计的款式很合适，我们还必须配合面部姿态表情。这种姿态商业性强，在不失基本艺术水平的前提下，按典型布置即可。面部的姿态比例与绘画稍有区别，根据时装的需要，要简练、概括、夸张些，这样显得更美，更适合于时装画的需要。

要使头部表情显得生动些，就要略有一点动态和透视变化，那么头部的器官就要随着透视而变化。从横的方面看头长是一样的，但各种姿态的头形的宽度不一样，一般可以分为 3 种类型，即侧面、正面、斜面。如果以头长为基准，头长与侧宽、正宽、斜宽比例约为 10:8、10:6、10:7，定出了框架，分为八等份便能确定头形及脸上器官的布置。

从纵的方向看，有微仰位、正位、微俯位 3 种。原框架的横线在仰俯时改作弧线，作为脸上器官布置的参考线，纵横合起来共有 9 个姿势（见图 6-14）。

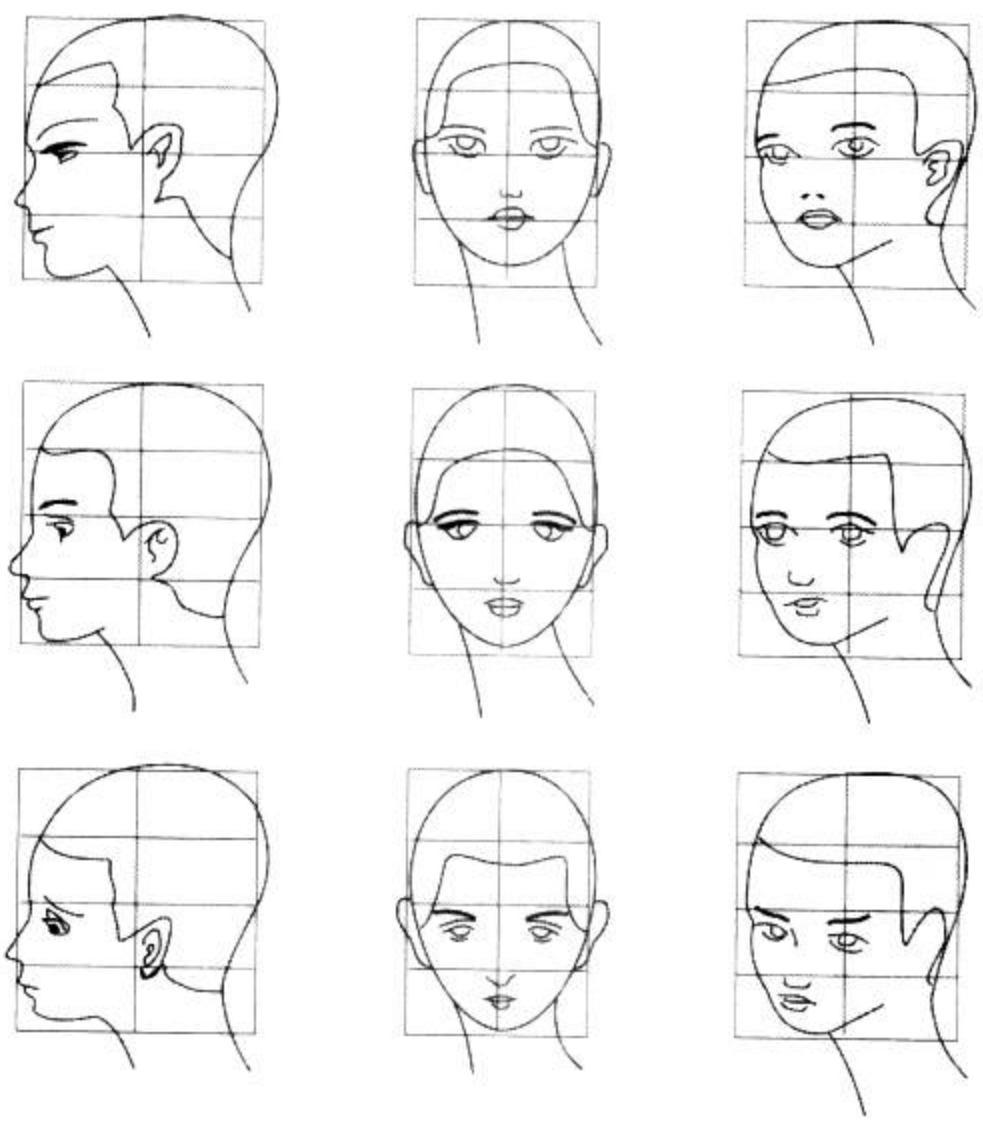


图 6-14

二、女性头部

从正面平视女性头部时，正中线是垂直的，眉线和鼻线则是平行的水平横线；当头部因俯仰、

旋转等动作而处于不同透视角度时，这 3 条线便变成相应的透视弧线，因此绘画时常以这 3 条辅助线的透视位置来标志头部动向（见图 6-15）。



正向　正俯　正仰

斜侧　斜俯　斜仰



侧平　侧俯　侧仰

图 6-15

三、男性头部

男性基本面部姿态的构造和比例与女性相差不多，但轮廓、器官线条比较刚直、峻锐，眉眼之间特别有刚劲感，眉较粗而浓密，男性的眼睛小而深沉，嘴宽而线条分明，颌宽而有棱角，其颈粗壮并有喉结（见图 6-16）。

四、眼睛的画法

眼睛是人最能表达感情的部分，眼睛是精神华彩、风情逸韵最饱满和盈溢的地方。把眼睛画好可以使时装画情意盎然，富有魅力。要画好眼睛，首先要正确掌握眼睛的比例和位置，以及各种角度的透视变换，然后才能把各种眼神情韵，表现得淋漓尽致（见图 6-17）。



图 6-16



图 6-17（续）

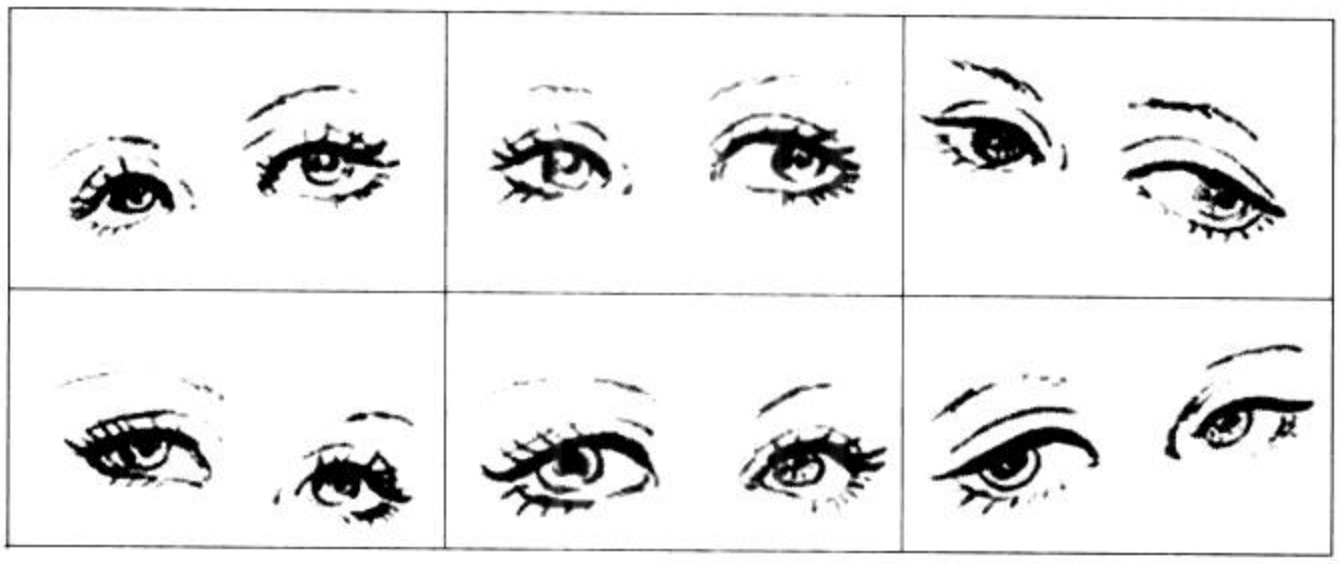


图 6-17

五、嘴唇的画法

嘴唇的画法十分重要，无论对色还是对形状，都很讲究。在时装画中，各种表情的嘴唇能够增加画面的感染力。

唇厚而线条柔和能够表现热情温柔，唇薄而线条尖锐能够表现理智。画嘴唇时，可以让嘴角略向上，表现出轻盈的笑。如将嘴角下斜，则有悲壮感（见图 6-18）。

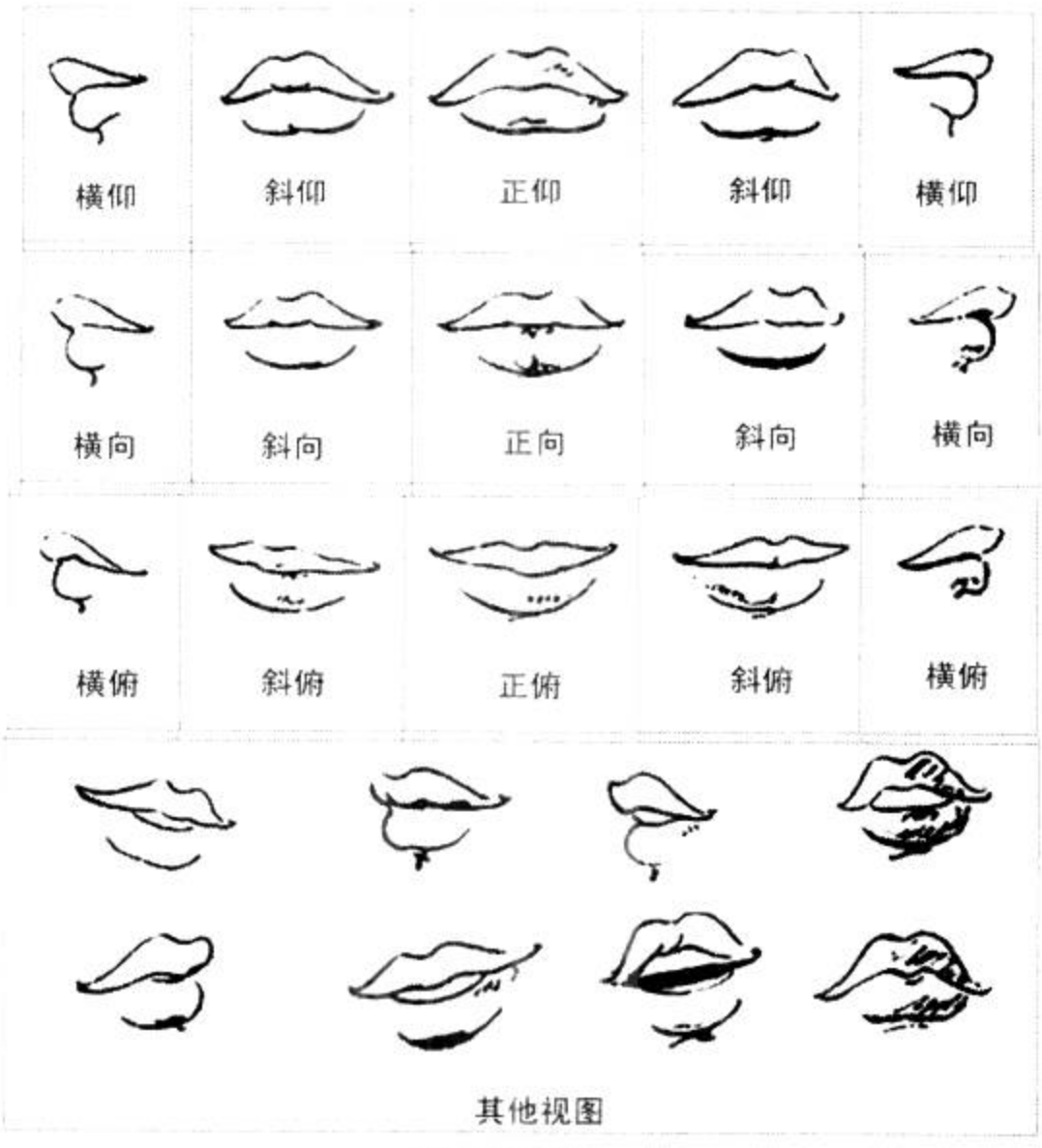


图 6-18（续）

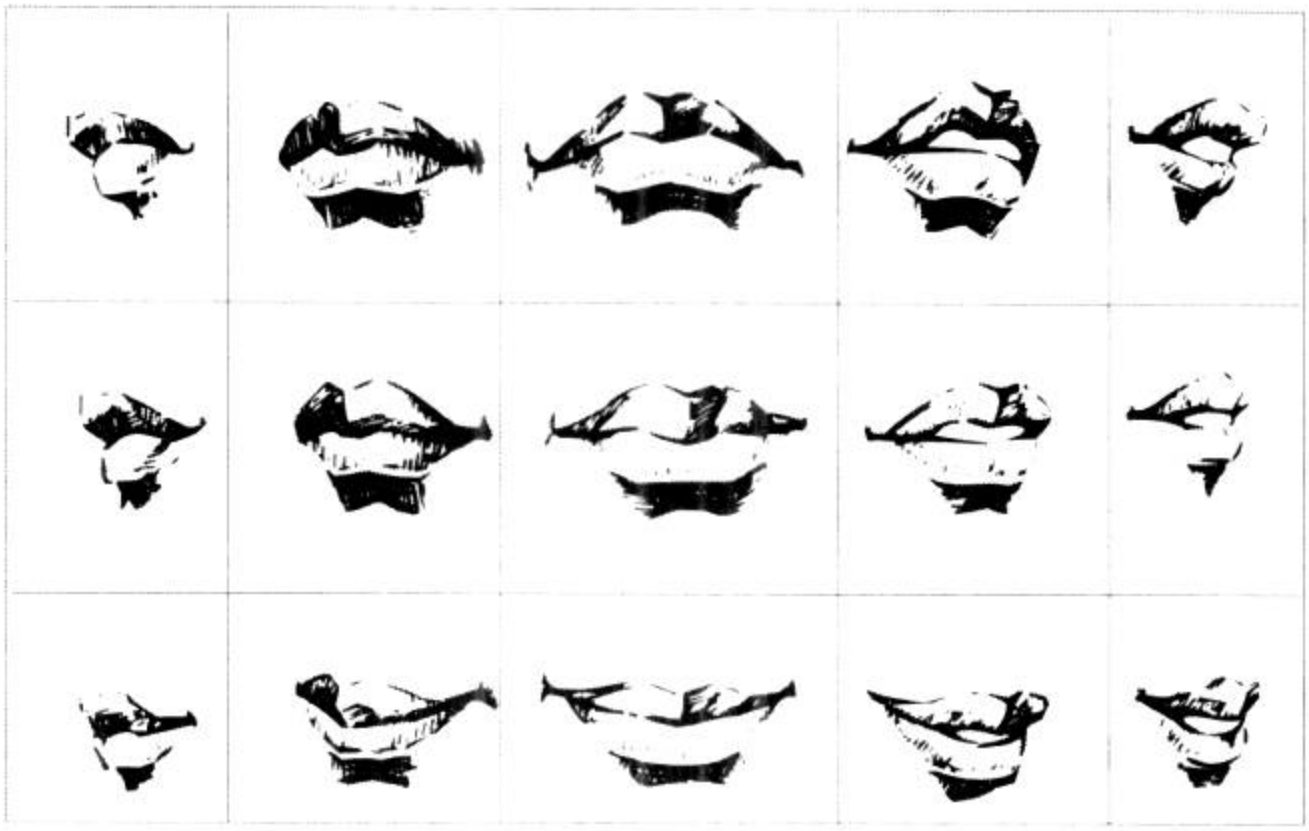


图 6-18

6.5 手和脚的画法

时装画中手和脚画得好坏，对其效果的影响是很大的。手和脚比较难画，而又易被人轻视。手和脚的作用是引导人的视线和方向，脚主要是位置，对时装画中姿态的美不美起到很大的作用，如果手脚画好了，整个姿态会显得更优美，而效果图中手脚画得好，不大引人注目，而画得不好就会引起关注。

一、手的比例

手的长度等于手的宽度的两倍，而长度约与脸的长度相等（从发际到下额），手指的全长等于手掌的一半（见图 6-19）。

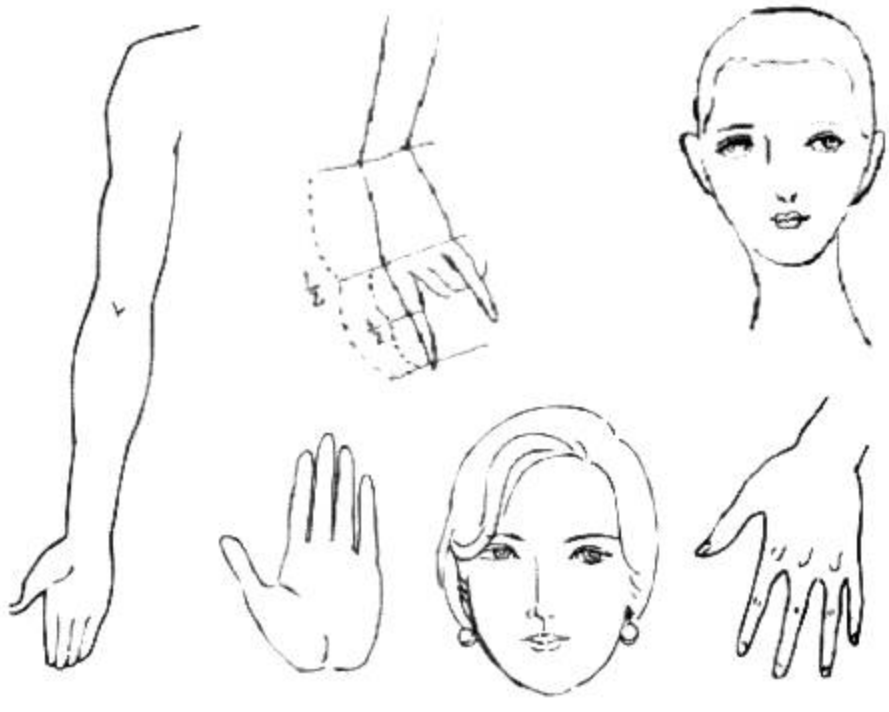


图 6-19

二、手的姿态

手的姿态变化是非常复杂的，有很多的动作，可以使姿态更丰富。要画好手靠长久和整体姿态配合练习。画时装画的手要求纤细些，那样会显得更优美。男女的手用线要有区别，女性的手要画得柔软些，手指也要画长些，这样更能体现特征。而男性的手要画得有力些，不过也要注意刚中带柔，直中含曲，否则会失去肌肉感（见图 6-20）。

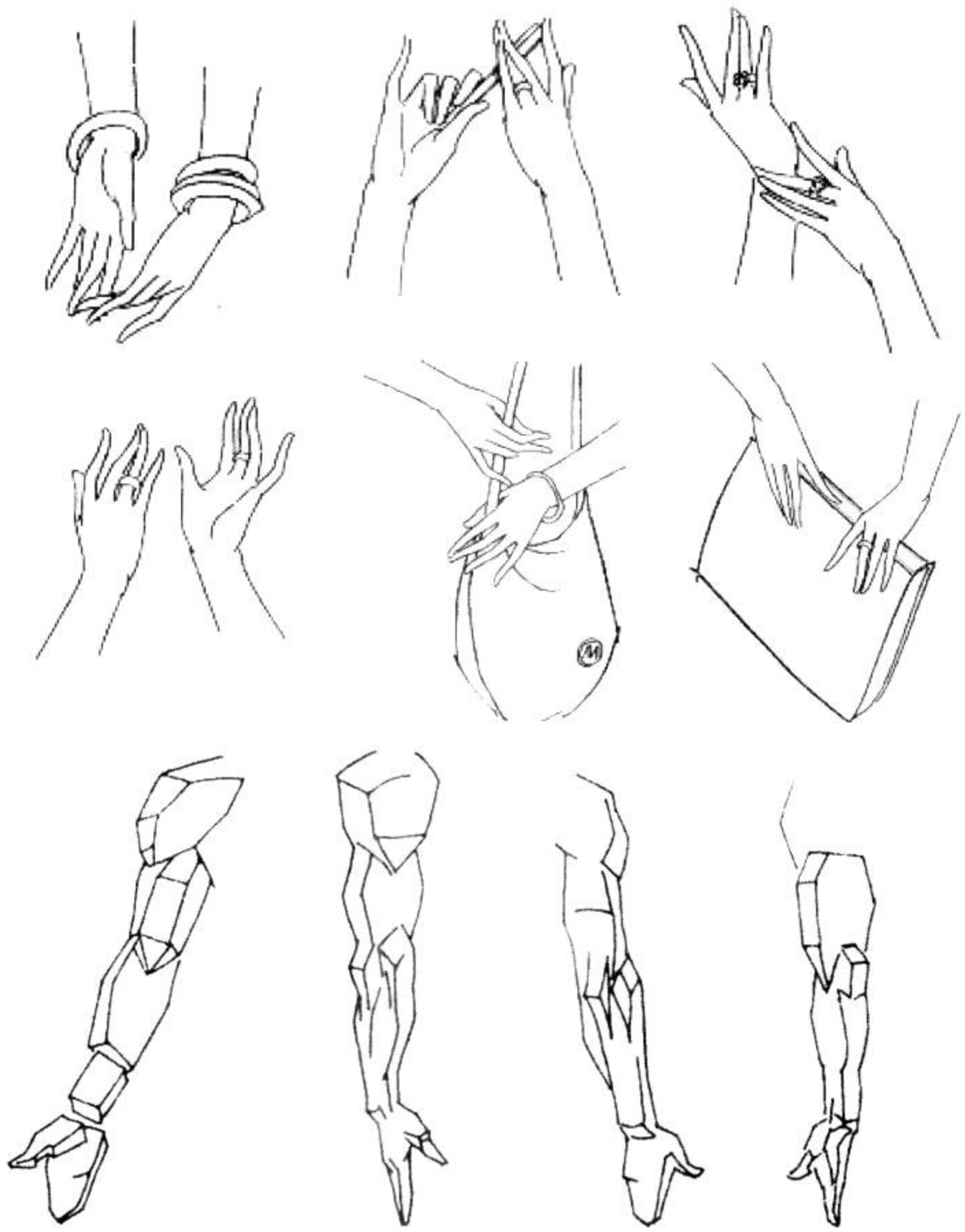


图 6-20（续）

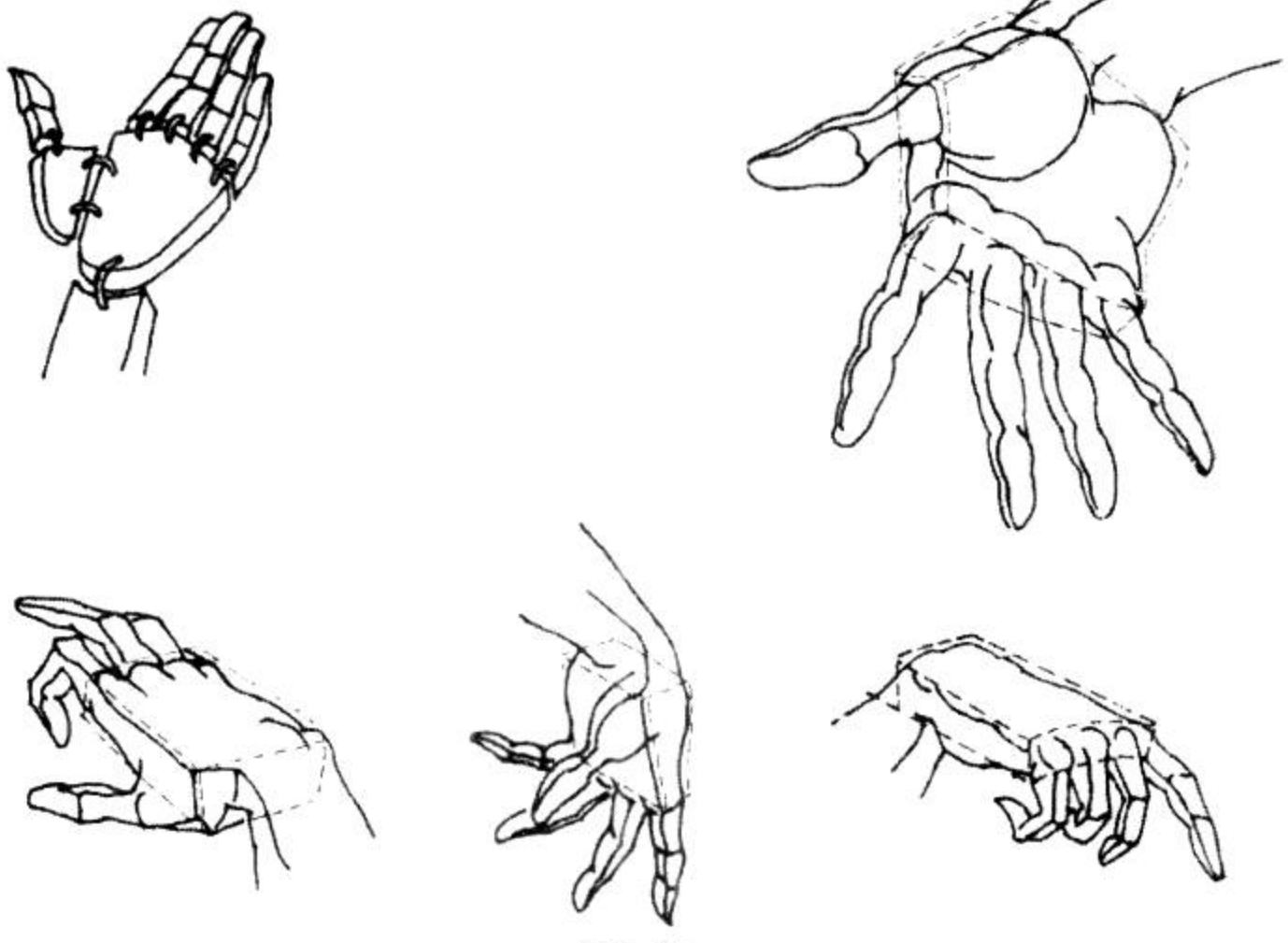


图 6-20

三、手的画法

手的画法如图 6-21 所示。

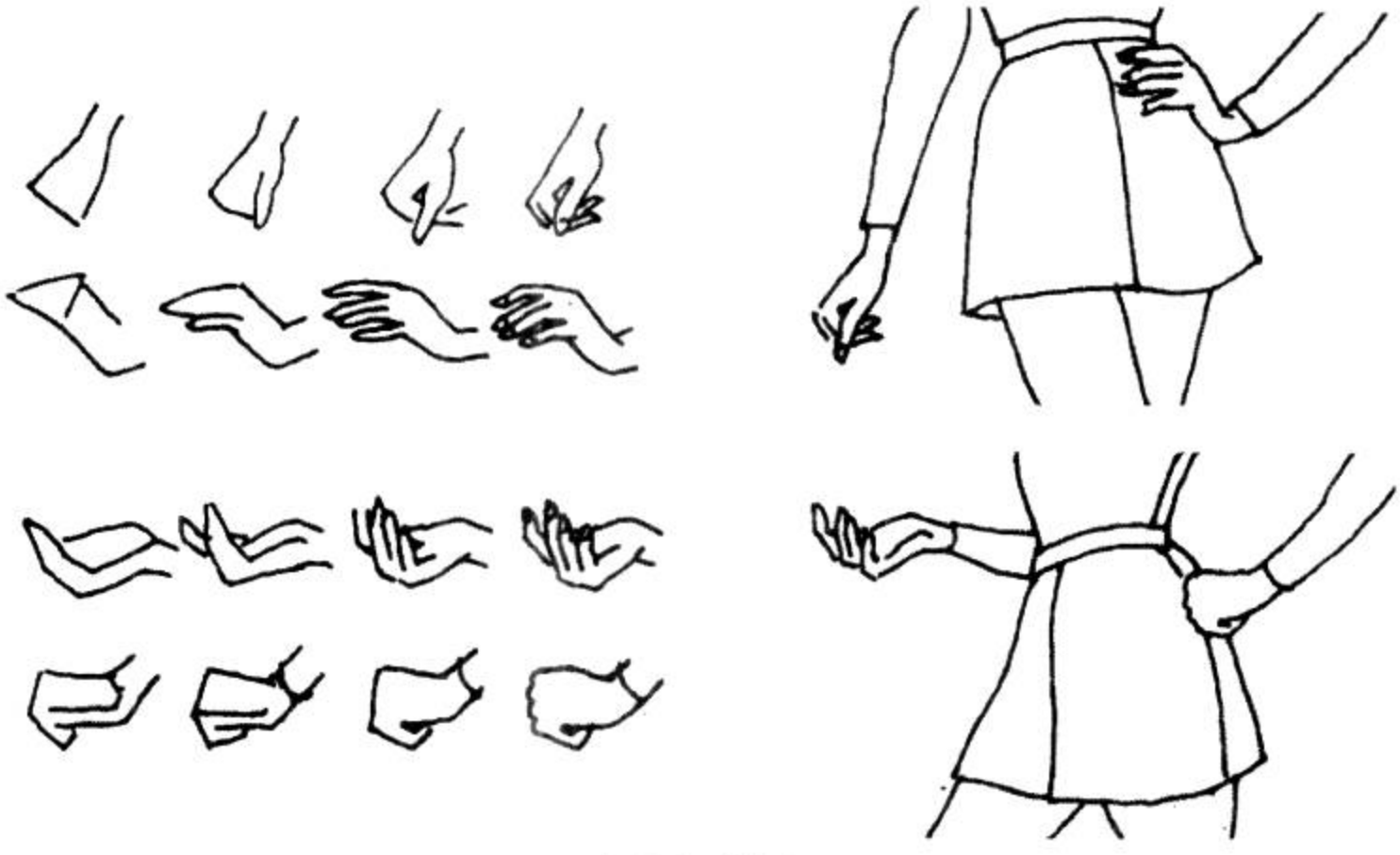


图 6-21（续）

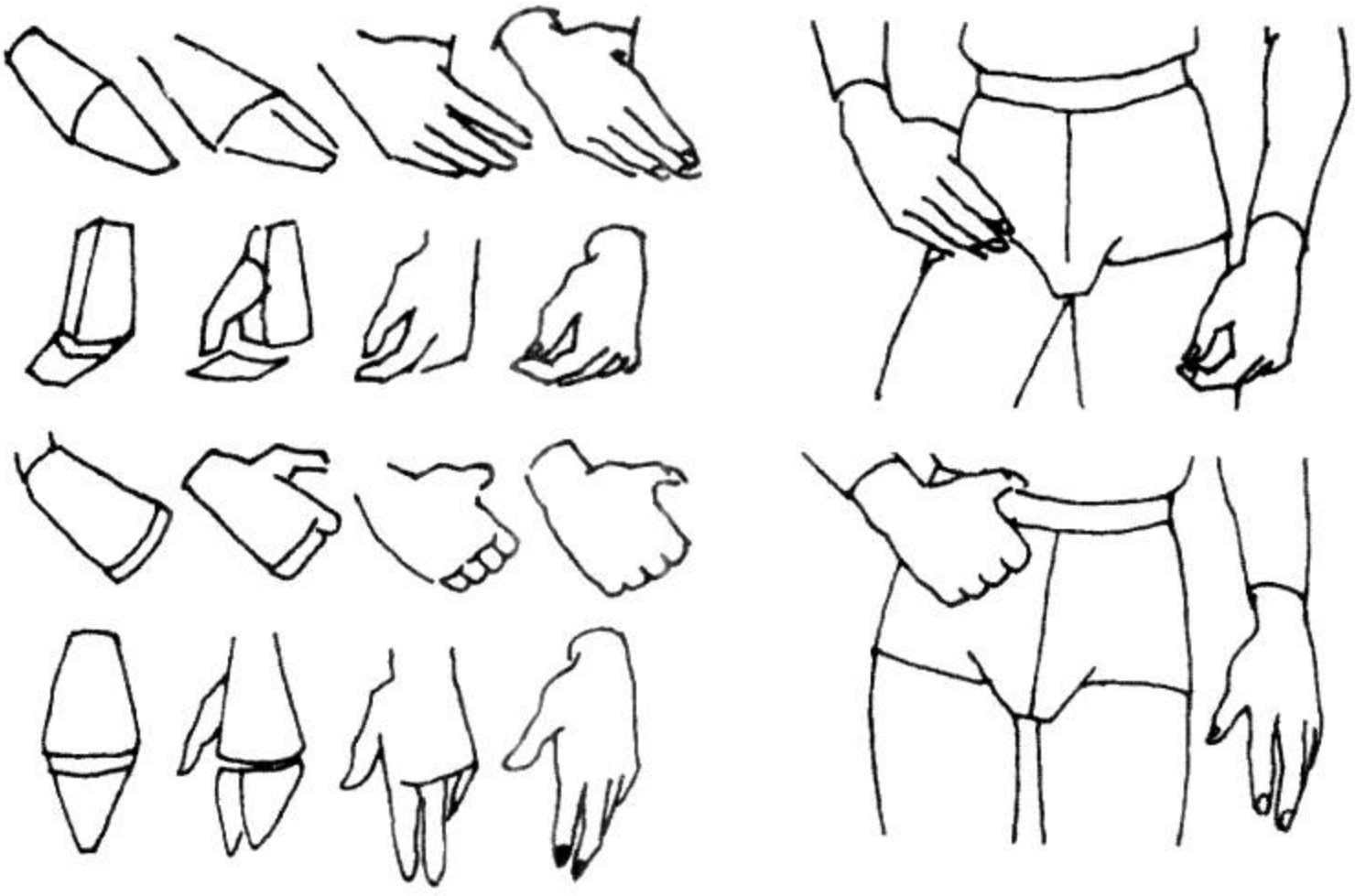


图 6-21

四、脚的姿态

脚的长度约等于一个头的长度。脚的长等于脚宽的 3 倍，小趾尖约在足全长的 1/4 处，脚拇趾的宽度占五趾宽度的 1/3。

脚的形状和优雅美观与否关系密切，也影响到裙子、裤子的美观的发挥，要特别注意膝部的位置。如果定得不正确，超短裙、中短裙就会显得不好看了。修长圆润的女性脚给人优美矫健的感觉，脚的每一个细小的变化，都是值得注意的，一般适合取其靠拢和互叠，以增加姿态的柔美性。膝盖向内靠的姿势更能体现女性美的特征（见图 6-22）。



图 6-22（续）



图 6-22

五、脚的画法

脚的画法如图 6-23 所示。



图 6-23



6.6 时装画的画法

前面介绍了服装人体比例、姿态造型等内容。生活中美的姿态是无限的，为了服装设计的表现，需要千姿百态的人体造型。有的是鲜花怒放、性情开朗的姿态；有的是含苞欲放的蓓蕾、默默含情、文静而含蓄的姿态；有的是亭亭玉立、姗姗来迟的姿态；有的是气度非凡、端正大方的姿态。不管姿态多么美，它的目的是为服装设计服务的，要有一定的特征性，但不要太出奇、太复杂。用最简单的动态，表达一种美感是时装画的追求。

6.6.1 时装画的整体画法

初学时先要突出大体人体的比例，还有眉线、乳线、腰线、臀线、脚线以及重心，还要选择适当的基本姿态。

绘制人体，按一般绘画顺序，手脚的优雅与时装的表现和配合起很大作用，手腕、脚踝取微变，可以表现女性美。

把所描绘的人姿势确定后，要把所设计的衣服描绘上去，要注意人体和服装合适的关系。什么地方该留空隙，什么地方需要向外扩展，也要注意紧贴和宽松的部位，画上服装的轮廓，同时还要注意如何单击服装宽松度来体现女性的曲线美。

最后填充颜色或服装材料、设计服饰和发型，再设计细节，如鞋子、皮包等（见图 6-24）。

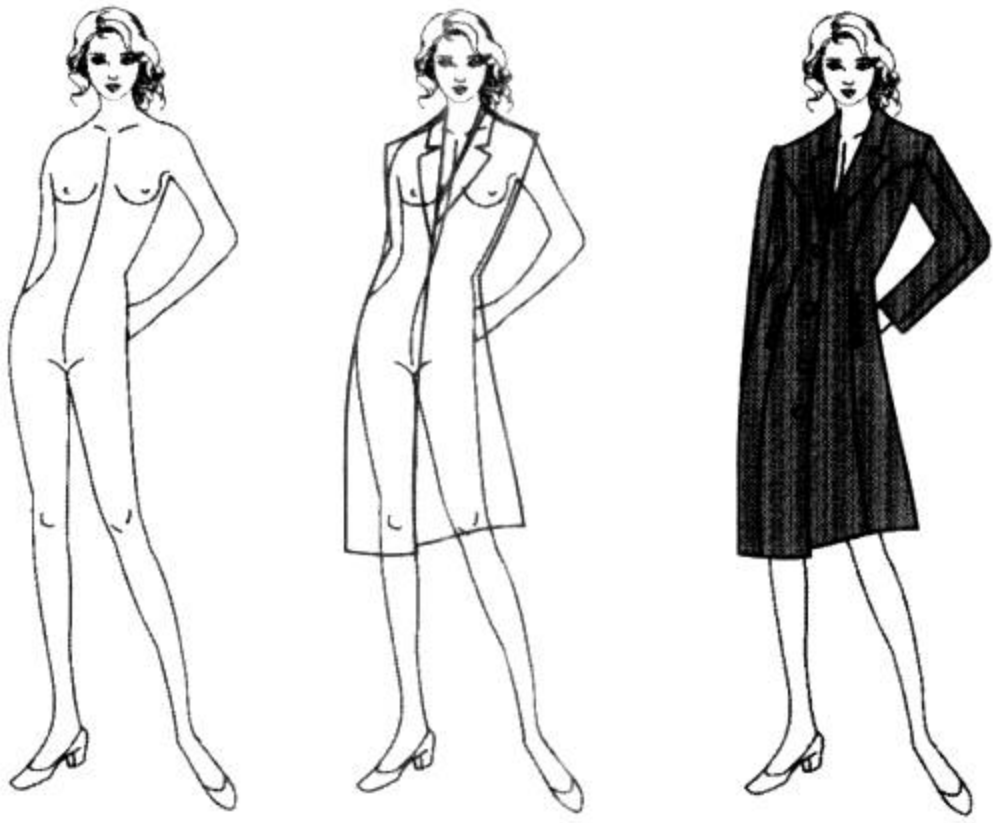


图 6-24

6.6.2 时装画的省略画法

省略画法在时装画中是运用比较多的一种方法。艺术创作不能依样画葫芦，一定要通过艺术创作来完成。然而这一手法如何运用得好，一定要在充分掌握了人体画法、速写、表情、基本姿

态、时装画法、质地表现和图案等方面后，才能运用得出神入化。

1．省略画法是用较少笔画，描写主要的最能表现动态特点的线条的画法。主要强调线的平衡，疏密关系，重点要突出，次要的地方省略，意到笔不到，加强渲染力，描绘出强烈的整体印象。

2．省略画法特点是带有一种含蓄而简洁的气氛，可以使形象更强，突出重点，而且使画面显出有余不画，令人浮想的诗意，运用得好，可以获得意想不到的效果（见图 6-25、图 6-26 和图 6-27）。

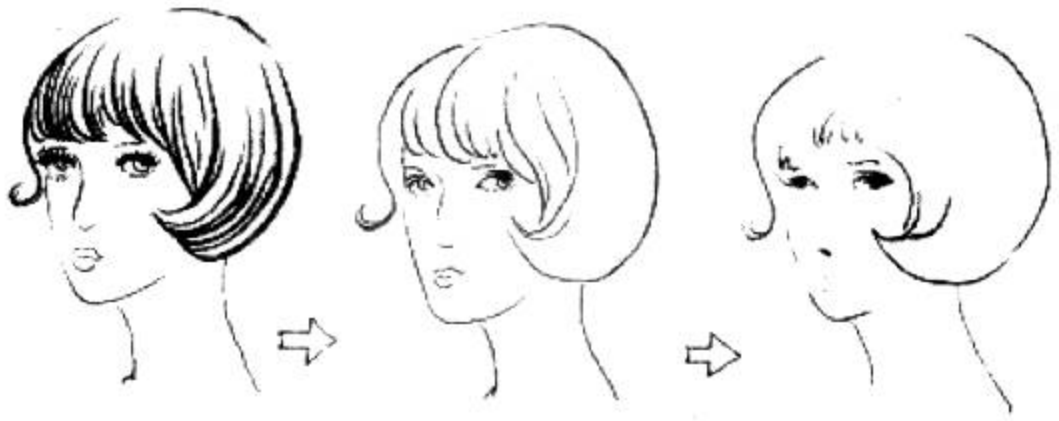


图 6-25

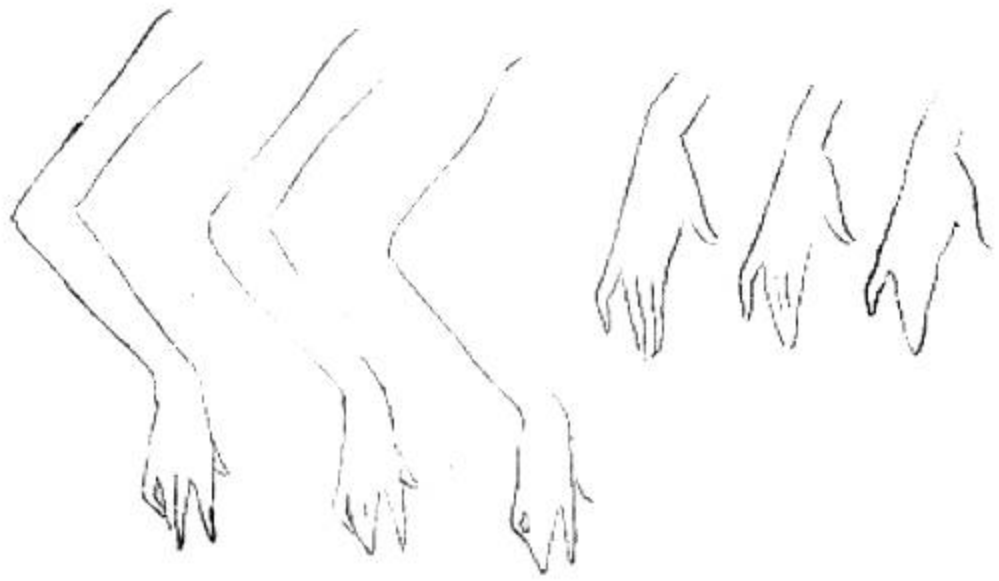


图 6-26

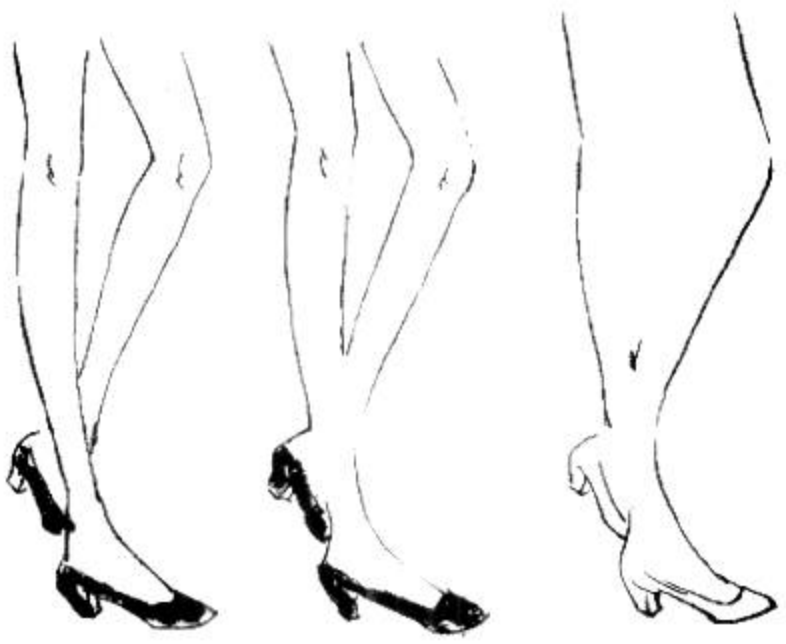


图 6-27

6.6.3 发型的画法

时装美包括人的整个造型：内在美、外在美、流行美、个性美、姿态美、构成美、材质美、色彩美、技巧美、附加物美和化妆美等。时装整体美不美，发型、饰物也是一个很重要的因素。

发型有时是单独表现的图画，在时装画中是配合服装的重要部分。绘画发型，首先要掌握前述脸型结构基本姿态的比例和器官布局，按情调而采取不同画法。

1. 发型的写实画法

写实画法是发型的基本画法。把面部容貌和发型，流向和容量如实地表现出来（见图 6-28）。



图 6-28

2. 发型的写意画法

发型的写意画法接近省略法。主要是抓住发型流向，用简练的几笔把它描绘下来，能够表达意境就可以了（见图 6-29）。



图 6-29（续）



图 6-29

3. 发型的装饰画法

发型的装饰画法要通过大胆地取舍、夸张的手法，使整个效果的装饰性更强（见图 6-30）。



图 6-30

6.6.4 饰物的画法

在服饰中，除了上下身的服装外，其他的都是饰物，如手套、鞋子、帽子、袜子、手袋、项链等。这些饰物有些既有实用价值，又有审美价值，有的纯粹起装饰作用。

1. 手套的画法

手套用于冬天保暖或纯装饰上，有的设计比较宽松，有的设计比较紧而薄，而薄的要注意不同用途的表现。手套和服装之间是一个整体，也要考虑到协调性，如优雅的短袖礼服，适宜配上一对长的绣花手套（见图 6-31）。

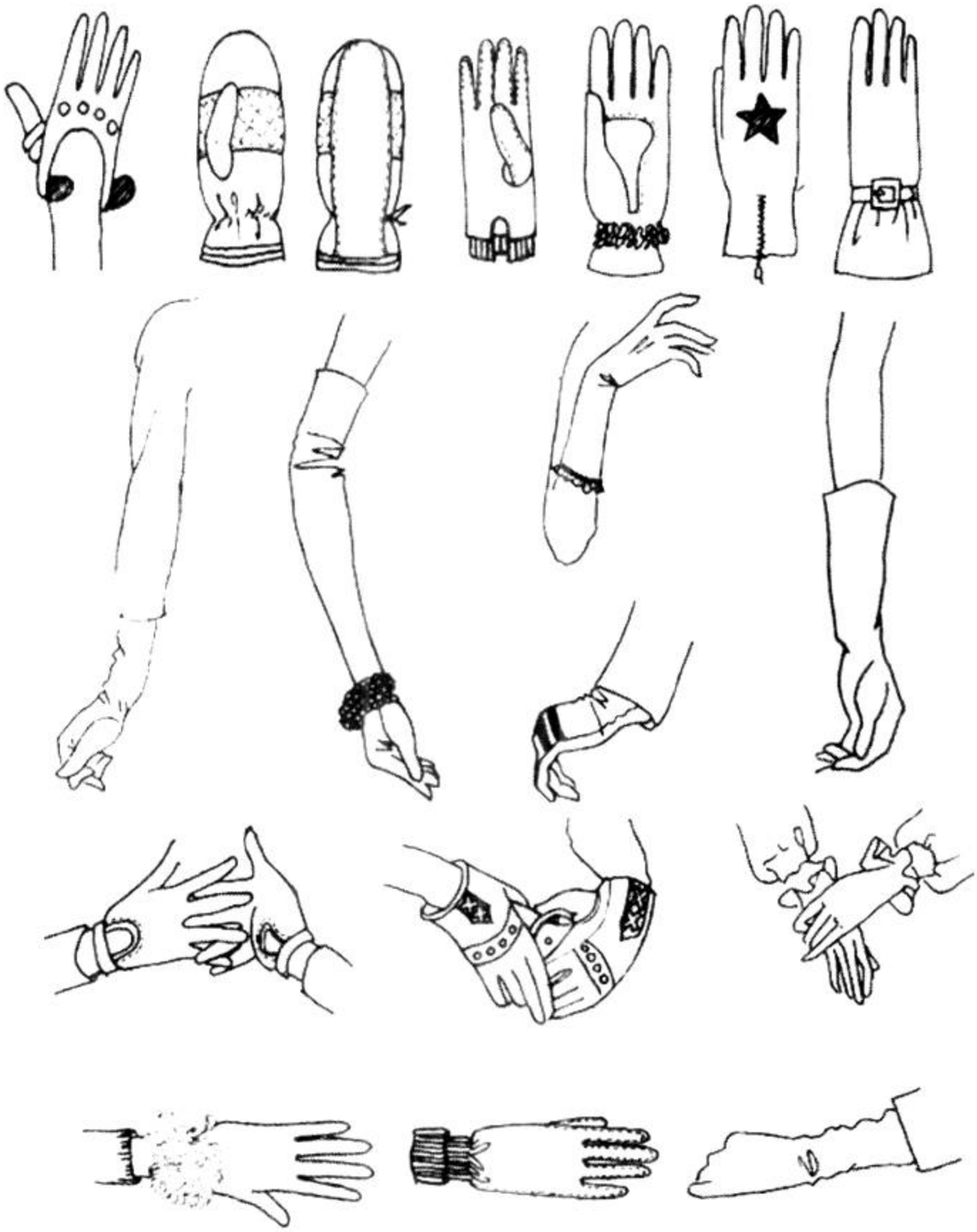


图 6-31

2. 鞋子的画法

鞋子在时装画中是重要的饰物之一。时装画中的人体很少是光脚的，一般都会画上适当的鞋子。鞋子的质感要求不强，但款式、色彩需要表现出来，如运动鞋，便装鞋、宴会鞋等。有高、

中、低、尖、圆头，饰物点缀等很多变化，这一切都需配合服装及情调进行单击（见图 6-32）。



图 6-32

3. 手袋饰物的画法

手袋是女性常用的饰物，与时装配合常常相得益彰。手袋着眼于款式，而饰物着重表现质感、色彩等（见图 6-33）。



图 6-33

4. 袜子的画法

袜子是和腿的形状一起表现的，并能使腿的表现更丰富，所以画袜子首先要画出腿的形状，然后再画出袜子的外形。袜子的外形可以根据袜子的厚薄来画。画好袜子的外形后，可以细致地描绘袜子的花纹或花边（见图 6-34）。



图 6-34

5. 围巾的画法

围巾、头巾的佩戴方法如果与整体服装款式相协调，能够增添整体的美感。

围巾、头巾是通过折叠、打结等手段产生各种形状和皱褶的。这些形状和皱褶的表现是画好

头巾、围巾时应该注意的地方。画围巾、头巾时应根据整体着装，抓住大的形状，把皱褶的疏密、虚实处理好，同时还要注意围巾、头巾不同质感的表现（见图 6-35）。



图 6-35

6. 帽子的画法

帽子除了防寒、防晒的作用外，也是重要的装饰品，它可使单纯的服装变得丰富、有情趣。

画帽子首先要了解人体头部体积与帽子的关系。头与帽子的关系就是凹凸两种立体的组合，帽顶和帽檐是帽型的关键部分。画帽顶要注意掌握帽顶的高度，以表现出它与头部间的空隙，并且同时要注意面部、发型及帽子三者之间的关系（见图 6-36）。



图 6-36

7. 首饰的画法

首饰有戒指、耳环、手镯、项链等，主要起装饰作用。

在时装画中描绘首饰，应着眼于形式的描绘，通过形来表现首饰的风格，以衬托服装达到整体美感的作用（见图 6-37）。



图 6-37

8. 领带、领结、蝴蝶结、腰带的画法

画领带与领结时，要表现出适当的松紧度，不要让人感到系得太紧或太松，要细致地描绘出领带、领结的结构、花色（见图 6-38）。



图 6-38

腰带由腰带头和腰带两部分组成，要表现出腰带头的衔接，以及它们各自的结构特征（见图 6-39）。

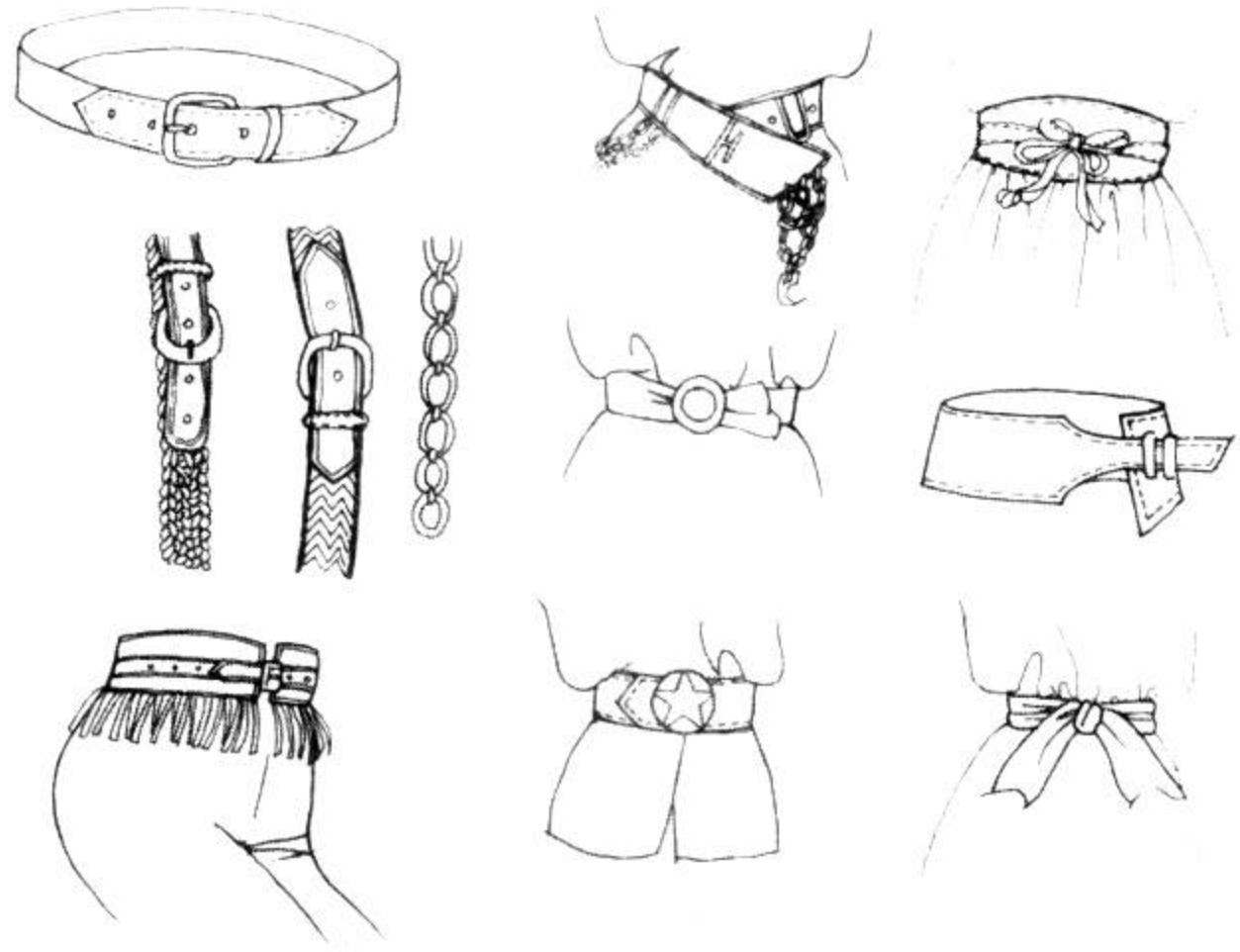


图 6-39

蝴蝶结就像蝴蝶一样，可以“飞”遍全身，在画蝴蝶结时，应注意它的大小与服装的比例是否和谐。蝴蝶结的结构要明确表现出来（见图 6-40）。



图 6-40

6.7 常用服饰配件的绘制

6.7.1 纽扣的绘制

1. 衬衣纽扣的绘制

单击椭圆工具，按住 Shift 键，绘制一个圆，其宽度和高度均为 1cm。单击椭圆工具，绘制两个直径为 0.15cm 的圆，作为纽扣穿线孔。通过单击调色板的相应颜色，为扣子填充白色，为穿线孔填充深灰色。新建一个图层，对扣子外轮廓线进行描边，颜色为黑色（见图 6-41）。

2. 普通上衣纽扣的绘制

单击椭圆工具，按住 Shift 键，绘制一个圆，其宽度和高度均为 2cm，再制一个圆，利用自由变换路径，按住 Shift 键，将其缩小。单击椭圆工具，绘制一个圆，其直径为 0.25cm，作为穿线孔。新建图层 1，选中纽扣的轮廓线，并用黑色将扣子轮廓线描边。单击魔棒工具选中纽扣的内圆，新建图层 2，单击渐变工具，选中线性渐变按钮，调整好渐变工具的颜色，为其填充线性渐变。新建图层 3，通过单击调色板的相应颜色，为穿线孔填充深灰色（见图 6-42）。



图 6-41



图 6-42

3. 无眼上衣纽扣的绘制

单击椭圆工具，按住 Shift 键，绘制一个圆，其宽度和高度均为 2cm。再制一个圆，利用自由变换路径，按住 Shift 键，将其缩小。新建图层 1，选中纽扣的轮廓线，并用黑色将扣子轮廓线描边。单击魔棒工具，选中外圆，新建图层 2，单击油漆桶工具将其填充为灰色。单击图层 1 选中内圆的部分，再新建图层 3，单击渐变工具，选中径向渐变按钮，调整好渐变工具的颜色，为其填充径向渐变（见图 6-43）。

4. 中式布纽扣的绘制

单击椭圆工具，按住 Shift 键，绘制一个圆。单击钢笔工具，绘制圆形内部的图案。接着绘制左边的扣攀，单击路径单击工具，按住 Alt 键再用鼠标拖动刚选中的扣攀，再复制一个，按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将工具栏 上的参考点位置由中点调到右边的点，接着将 W 的参考数值更改为-100%，这样就可以将选中的图像水平翻转，和另一半的图像对称了。新建图层 1，选中纽扣的轮廓线，并用黑色将扣子轮廓线描边。单击魔棒工具选中上层的扣攀，新建图层 2，单击渐变工具，选中线性渐变按钮，调整好渐变工具的颜色，为其填充线性渐变。利用同样方法，将扣攀的下层也填充线性渐变。单击图层 1，选中圆的图形部分，再新建图层 3，单击油漆桶工具，为其填充颜色（见图 6-44）。

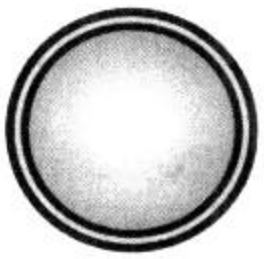


图 6-43



图 6-44

5. 叶形纽扣的绘制

单击钢笔工具，绘制菱形的形状，单击添加锚点工具，将其修改为所需形状。新建图层 1，选中纽扣的轮廓线，并用黑色将扣子轮廓线描边。单击魔棒工具选中纽扣的内部，再新建图层 3，单击渐变工具，选中径向渐变按钮，调整好渐变工具的颜色为其填充径向渐变。单击添加图层样式按钮，在弹出的【图层样式】对话框中调整好数值，单击【确定】按钮（见图 6-45 和图 6-46）。

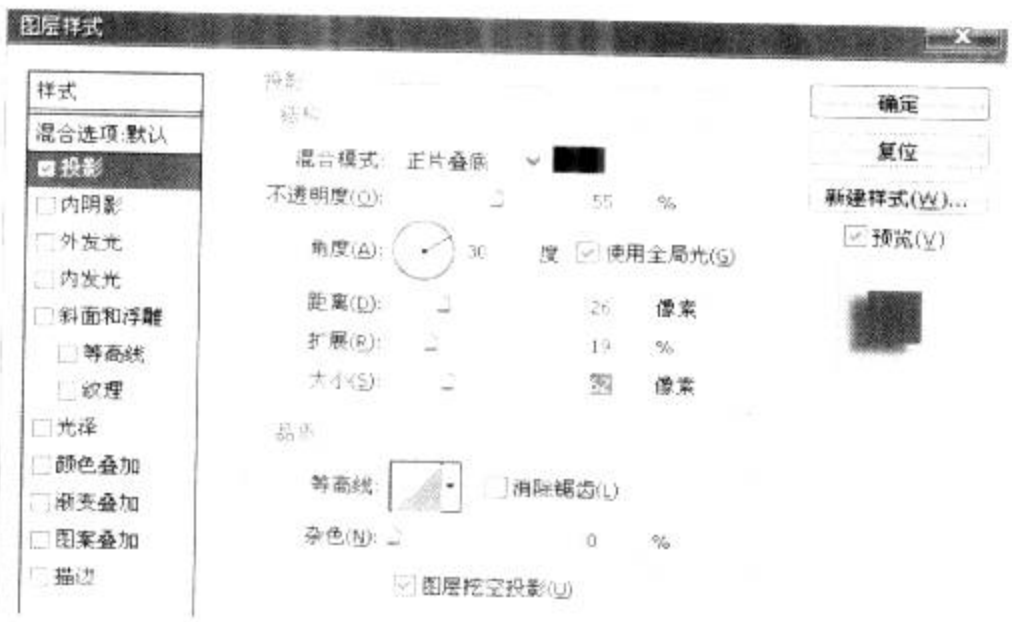


图 6-45

6. 菱形纽扣的绘制

单击矩形工具，按住 Shift 键，绘制一个 2.5cm×2.5cm 的正方形。按 Ctrl+T 组合键自由变换路径，将正方形旋转 45°。单击直接选择工具，将正方形左右两点向外调整，使其形状变成菱形。利用路径选择工具，按住 Alt 键再用鼠标拖动刚选中的菱形，再复制一个，利用自由变换路径，按住 Shift 键，将其缩小。新建图层 1，选中纽扣的轮廓线，并用黑色将扣子内轮廓线描边。利用前述方法，将菱形内部进行径向渐变，并对菱形外部进行填充，然后为菱形添加投影，单击添加图层样式按钮，在弹出的【图层样式】对话框中调整好数值，单击【确定】按钮（见图 6-47）。



图 6-46

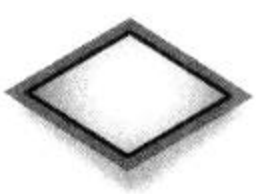


图 6-47

7. 方形纽扣的绘制

单击矩形工具，绘制一个 2cm × 2cm 的矩形。单击将路径作为选区载入按钮，选好颜

色，新建图层 1，为正方形填充颜色。然后为正方形添加斜面和浮雕样式，单击添加图层样式按钮 fx.，在弹出的【图层样式】对话框中调整好数值，单击【确定】按钮（见图 6-48）。

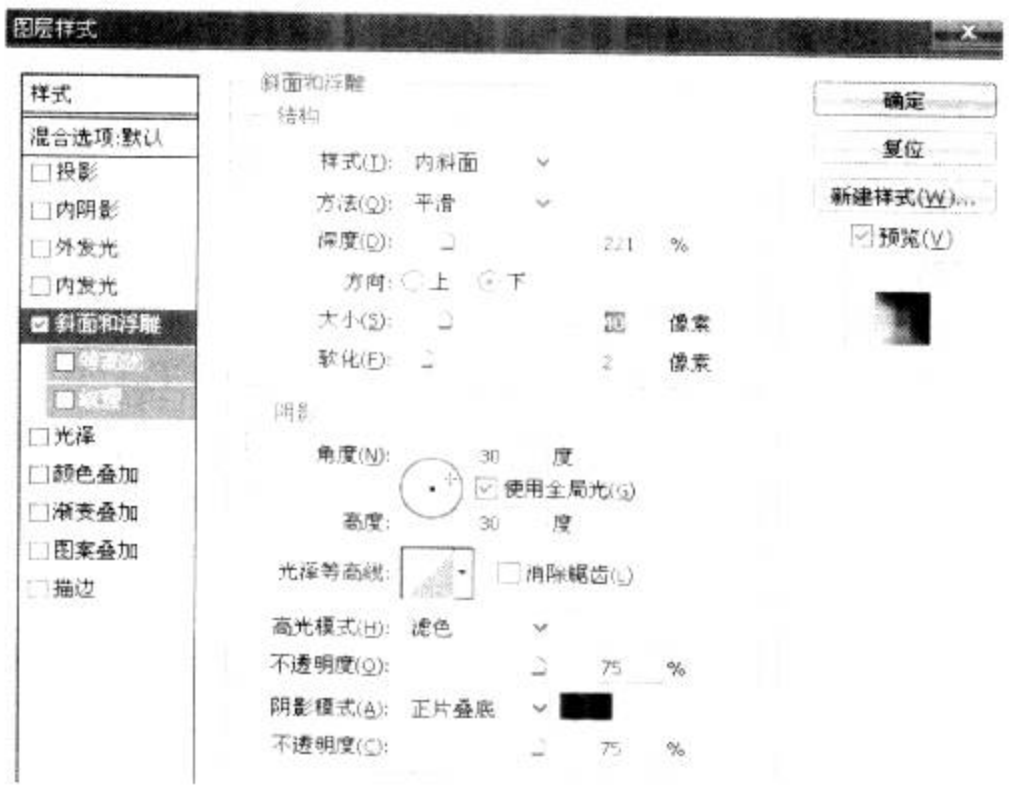


图 6-48

单击椭圆工具，绘制 4 个穿线孔，并为其填充黑灰色（见图 6-49）。

8. 椭圆形纽扣的绘制

单击椭圆工具，绘制一个椭圆，宽度为 2cm、高度为 1.25cm。单击将路径作为选区载入按钮，选好颜色，新建图层 1，为椭圆形填充颜色。然后为椭圆形添加斜面和浮雕样式，单击添加图层样式按钮 fx.，在弹出的【图层样式】对话框中调整好数值，单击【确定】按钮。单击椭圆工具，绘制两个穿线孔，并为其填充黑灰色（见图 6-50）。

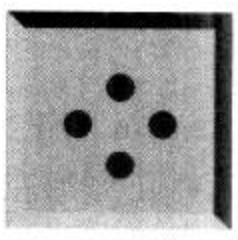


图 6-49



图 6-50

6.7.2 项链的绘制

1. 珍珠项链的绘制

单击椭圆工具，绘制一个小圆，再制一个小圆，将其水平拖放到右侧适当位置。单击渐变工具，选中径向渐变按钮，调整好渐变工具的颜色，为其填充径向渐变（见图 6-51）。

单击钢笔工具和添加锚点工具，绘制一条曲线，作为新路径（见图 6-52）。

单击路径选择工具，按住 Alt 键，再用鼠标拖动刚选中的圆形，再复制一个。利用相同的方法，将圆形排列成所需造型（见图 6-53）。



图 6-51



图 6-52



图 6-53

2. 珍珠手链的绘制

手链的绘制方法与项链的绘制相同（见图 6-54 至图 6-58）。

图 6-54



图 6-55

图 6-56



图 6-57

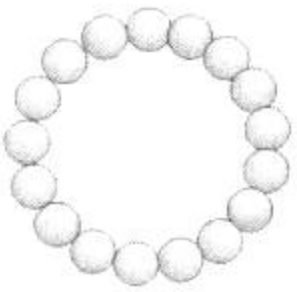


图 6-58

6.7.3 拉链的绘制

1. 拉链环一的绘制

单击椭圆工具，绘制一个圆，再绘制一个竖向椭圆（见图 6-59）。再制一个圆，利用自由变换路径，按住 Shift 键，将其缩小。利用同样的方法，再制一个椭圆并将其缩小，形成圆环和椭圆环（见图 6-60）。单击钢笔工具和添加锚点工具，绘制圆环和椭圆环的结合部件的封闭图形（见图 6-61 和图 6-62）。分别为结合部件填充浅灰色，为圆环和椭圆环填充线性渐变（见图 6-63）。



图 6-59



图 6-60



图 6-61



图 6-62



图 6-63

2. 拉链环二的绘制

单击矩形工具，绘制一个矩形。单击椭圆工具，绘制一个竖向椭圆（见图 6-64）。单击矩形工具和椭圆工具，再制一个矩形和一个横向椭圆，使其形成椭圆环（见图 6-65）。单击钢笔工具和添加锚点工具，绘制上下图形的结合部件的封闭图形（见图 6-66 和图 6-67）。分别为结合部件填充浅灰色，为上下两个图形填充线性渐变（见图 6-68）。


图 6-64


图 6-65


图 6-66


图 6-67


图 6-68

3. 拉链环三的绘制

单击矩形工具，绘制一个矩形。单击椭圆工具，绘制一个竖向椭圆（见图 6-69）。单击矩形工具和椭圆工具，再制一个矩形和一个椭圆，其形成椭圆环（见图 6-70）。单击钢笔工具和添加锚点工具，绘制上下图形的结合部件的封闭图形（见图 6-71 和图 6-72）。分别为结合部件填充浅灰色，为上下两个图形填充线性渐变（见图 6-73）。


图 6-69


图 6-70


图 6-71


图 6-72


图 6-73

4. 拉链的绘制

单击矩形工具，绘制一个竖向矩形（见图 6-74）接着在矩形下面绘制两个并排的小矩形（见图 6-75），然后在矩形下部绘制一组拉链齿（见图 6-76）。单击路径选择工具，按住 Alt 键，再用鼠标拖动刚选中一组拉链齿，再复制一个。利用相同的方法将拉链齿布满整个矩形。参照拉链环的绘制方法，绘制拉链环（见图 6-77）。通过调色板为矩形和拉链齿填充深灰色和浅灰色。通过“对象属性”对话框的“渐变填充”选项，为拉链环填充线性渐变（见图 6-78）。



图 6-74



图 6-75



图 6-76



图 6-77

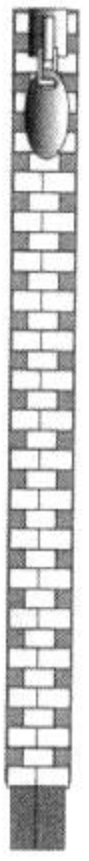


图 6-78



6.8 常用服装材料效果的绘制

利用 Photoshop 软件绘制时装画时，通过对图形进行材料填充获得不同效果，是常用的方法。因此我们需要提前制作若干常用服装面料的效果图形，并将其存储为位图图形，使用时通过“对象属性”对话框的“填充”选项，将其导入即可。本节制作的每一种材料只提供一种颜色，读者可以通过 Photoshop 软件进行色相、饱和度、明度的变化，以获得若干种不同的效果。下面我们利用 Photoshop CS3 软件进行常用服装面料的数字化绘制方法。

6.8.1 普通斜纹面料效果的绘制

首先进行图纸设置，这里的设置是：A4 图纸、绘图单位为 cm、绘图比例为 1:1（由于进行服装面料的制作，其图纸设置是相同的，以后不再叙述图纸设置）。

1．新建画布：新建一个宽度为 300 像素，高度为 100 像素，分辨率为 300 像素/英寸的 RGB 模式的图像文件，其他设为默认设置即可（见图 6-79）。

2．渐变填充：选择好前景和背景的颜色，单击渐变工具 ，按住 Shift 键，进行渐变填充（见图 6-80）。

3．制作基本图案：新建一个长和宽都是 3 像素的透明图片，并将其放大到 1600%（见图 6-81）。

单击铅笔工具，将其大小设置为 1 像素 ，把前景色设为黑色。用铅笔工具在透明图片上画斜纹（见图 6-82）。

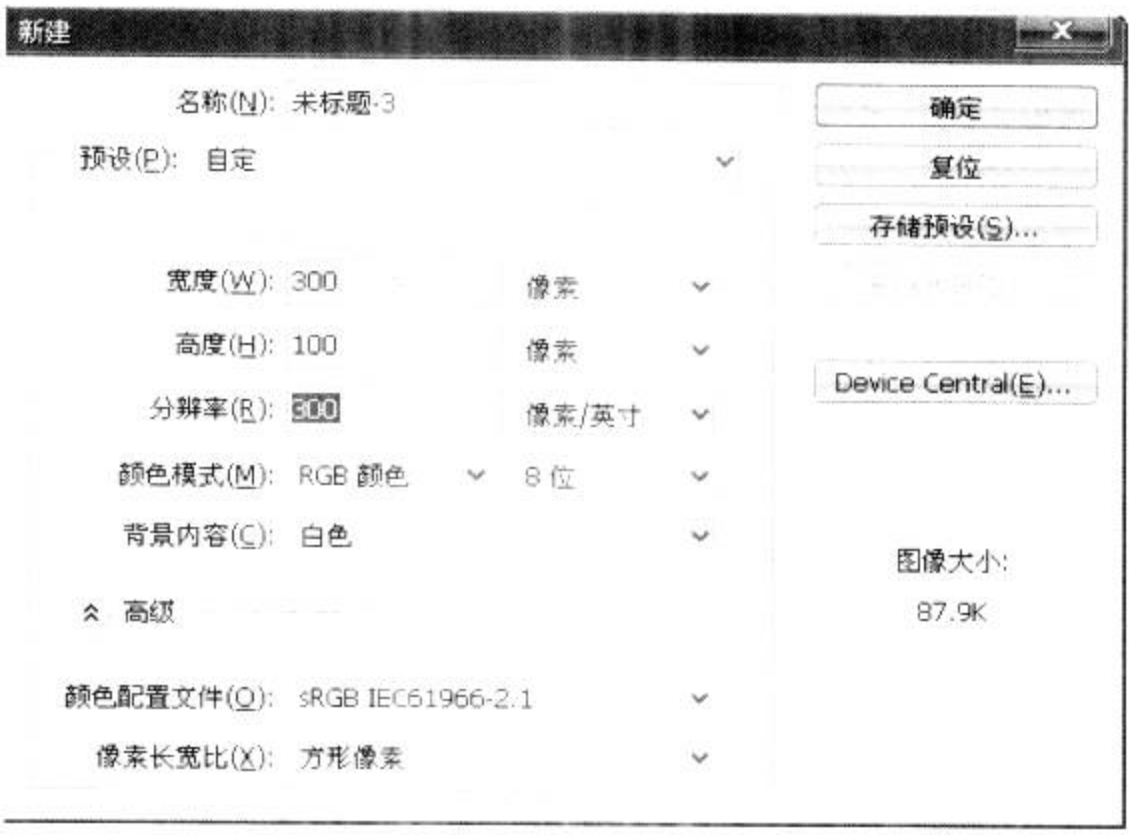


图 6-79



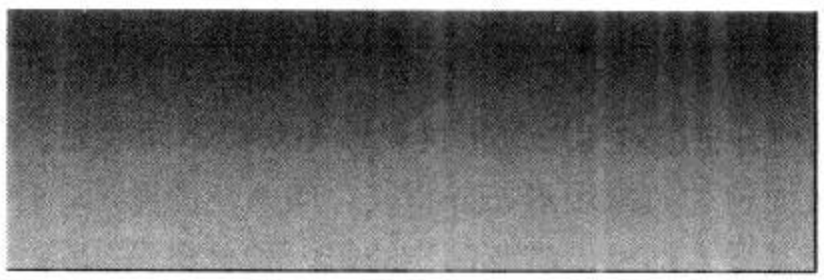


图 6-80

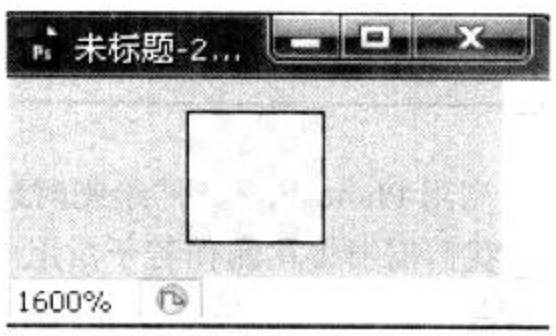


图 6-81

按快捷键 Ctrl + A 进行全选，选择【编辑】→【定义图案】命令，弹出“图案名称”对话框，在“名称”文本框中输入“图案 2”（见图 6-83）。

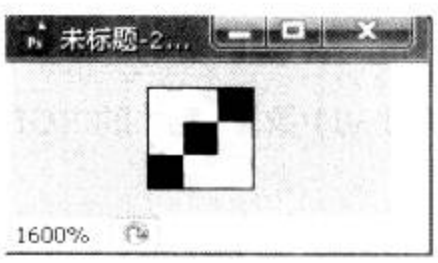


图 6-82



图 6-83

回到 300 × 100 像素的蓝色渐变图片，右击渐变图层，选择“混和选项”命令，弹出“图层样式”对话框（见图 6-84）。

4．制作斜纹：在“图层样式”对话框的“样式”栏中选择【图案叠加】选项，再选择刚刚定义的“图案 2”，将其不透明性设置为 30%（见图 6-85）。



图 6-84

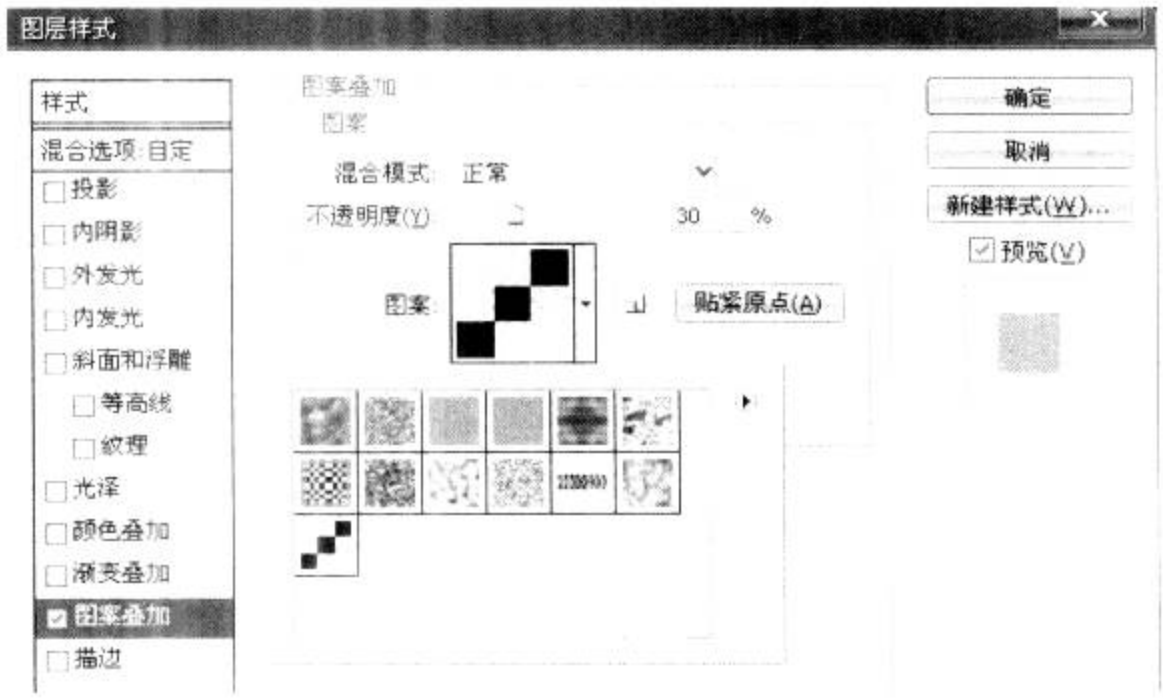


图 6-85

放大显示的效果（见图 6-86）。

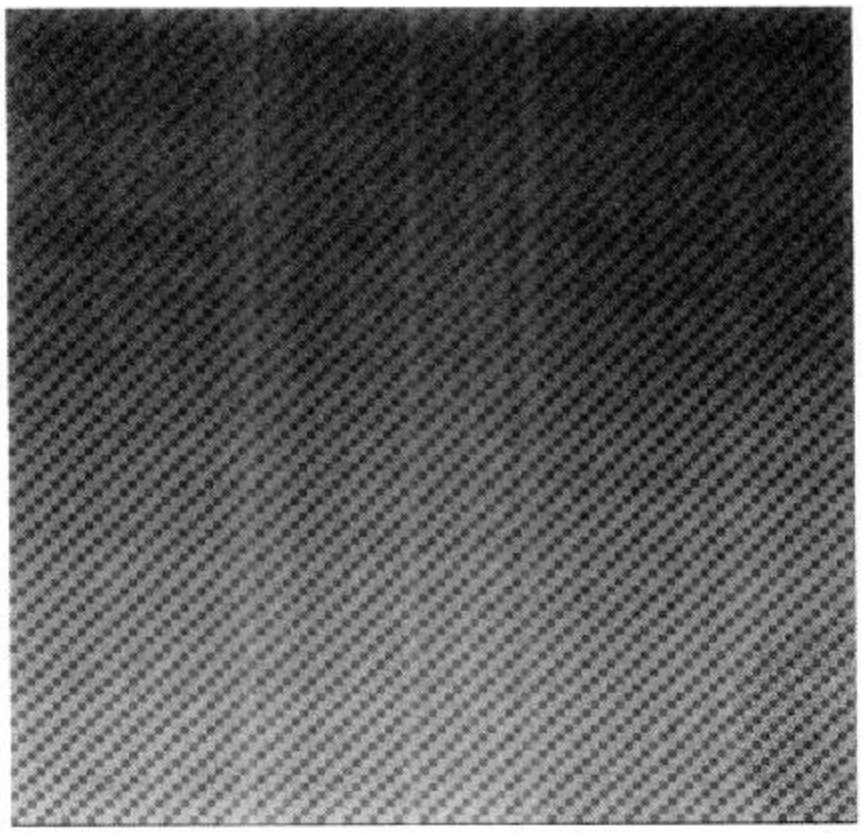


图 6-86

6.8.2 牛仔布面料效果的绘制

1．新建画布：新建一个宽度为 10cm，高度为 10cm，分辨率为 300 像素/英寸的 RGB 模式的图像文件，其他设为默认设置即可，单击【确定】按钮（见图 6-87）。

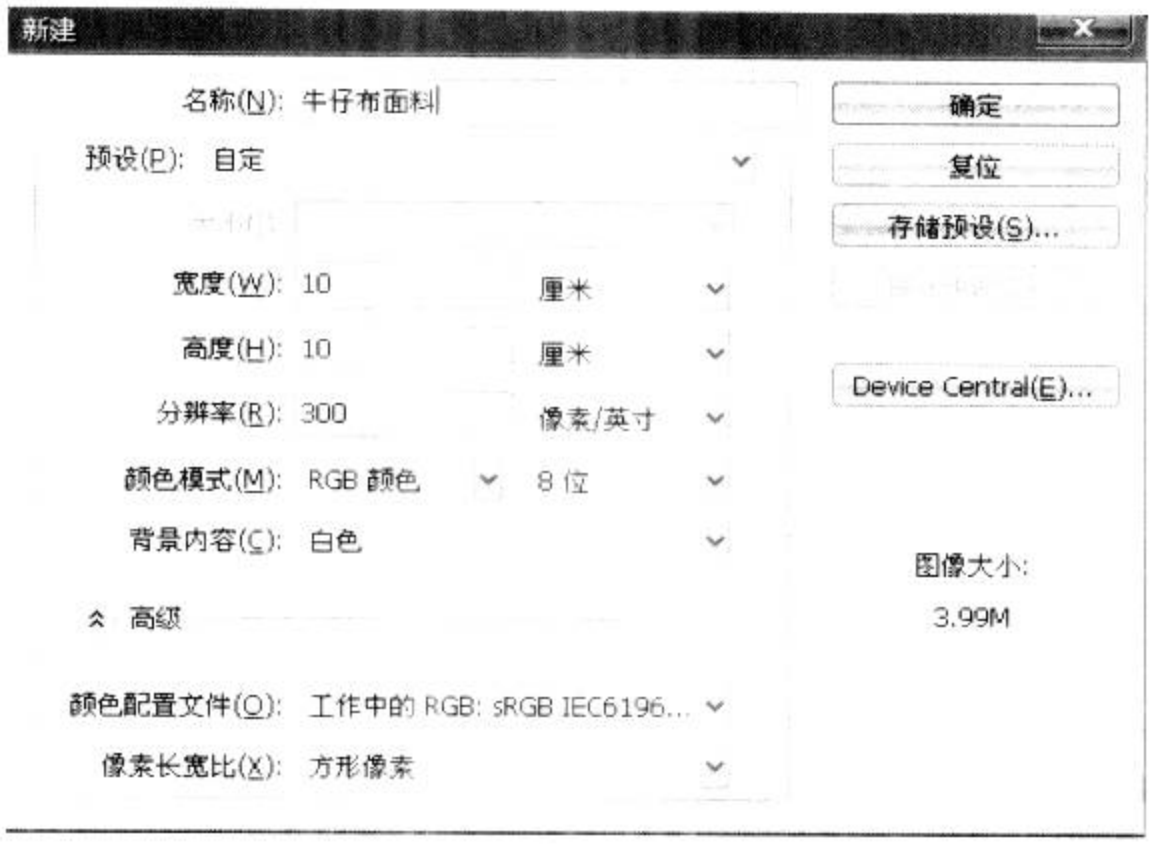


图 6-87

2．添加云彩：新建“图层 1”，在工具栏上将前景色调为淡蓝色，背景色调为深蓝色，然后选择【滤镜】→【渲染】→【云彩】命令，图层则出现云彩的效果，单击【确定】按钮（见图 6-88）。

3．高斯模糊：选择【滤镜】→【模糊】→【高斯模糊】命令，弹出【高斯模糊】对话框。可按实际的需要，将数据设大一点，单击【确定】按钮，完成高斯模糊的效果（见图 6-89 和图 6-90）。

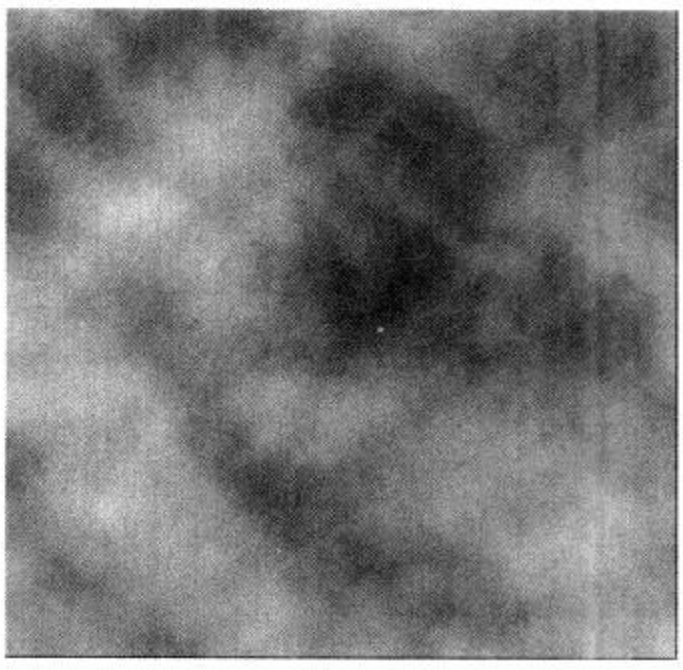


图 6-88

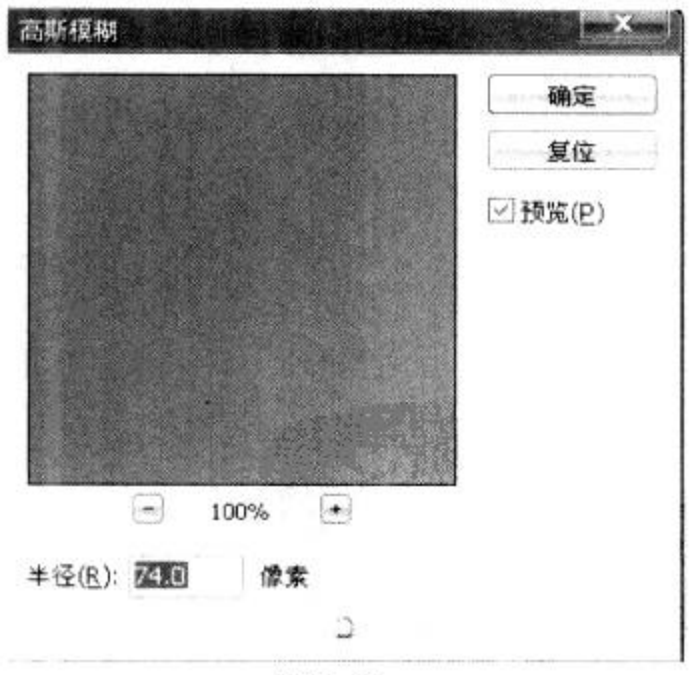


图 6-89

4．颗粒效果制作：选择【滤镜】→【纹理】→【颗粒】命令，弹出【颗粒】对话框。在“颗粒类型”中选择“喷洒”，要注意“强度”和“对比度”的值要适中，单击【确定】按钮（见图 6-91 和图 6-92）。

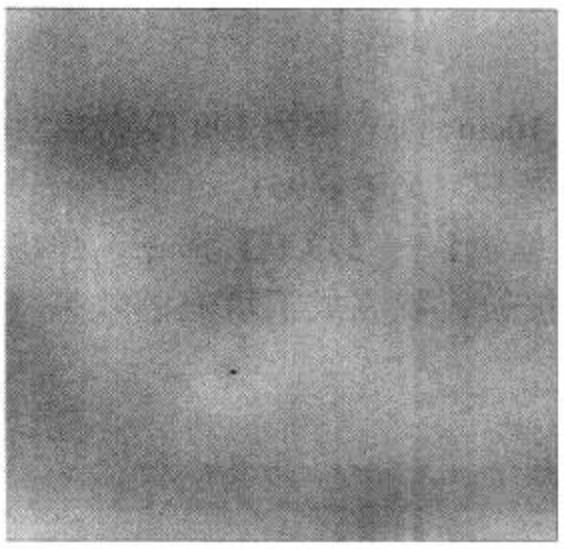


图 6-90



图 6-91

5．纹理化效果制作：选择【滤镜】→【纹理】→【纹理化】命令，弹出【纹理化】对话框。在“纹理”下拉列表中选择“画布”，在“光照”下拉列表中选择“左上”，将“缩放”和“凸现”的值设得稍大些，单击【确定】选择（见图 6-93）。

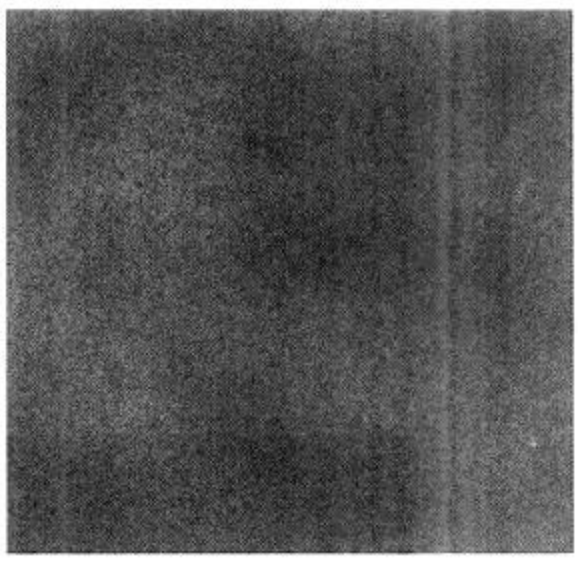


图 6-92



图 6-93

最终的效果如图 6-94 所示。

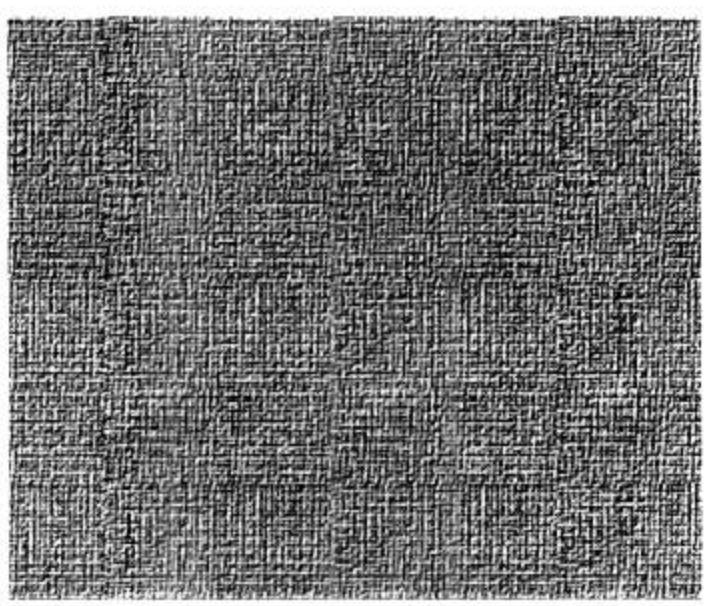


图 6-94

6.8.3 毛绒面料效果的绘制

1．新建画布：新建一个宽度为10cm，高度为10cm，分辨率为300像素/英寸的RGB模式的图像文件，其他设为默认设置即可，单击【确定】按钮（见图6-95）。

2．填充颜色：新建“图层1”，然后选择【编辑】→【填充】命令，弹出【填充】对话框。使用“前景色”进行填充，单击【确定】按钮，就完成了填充的效果（见图6-96和图6-97）。

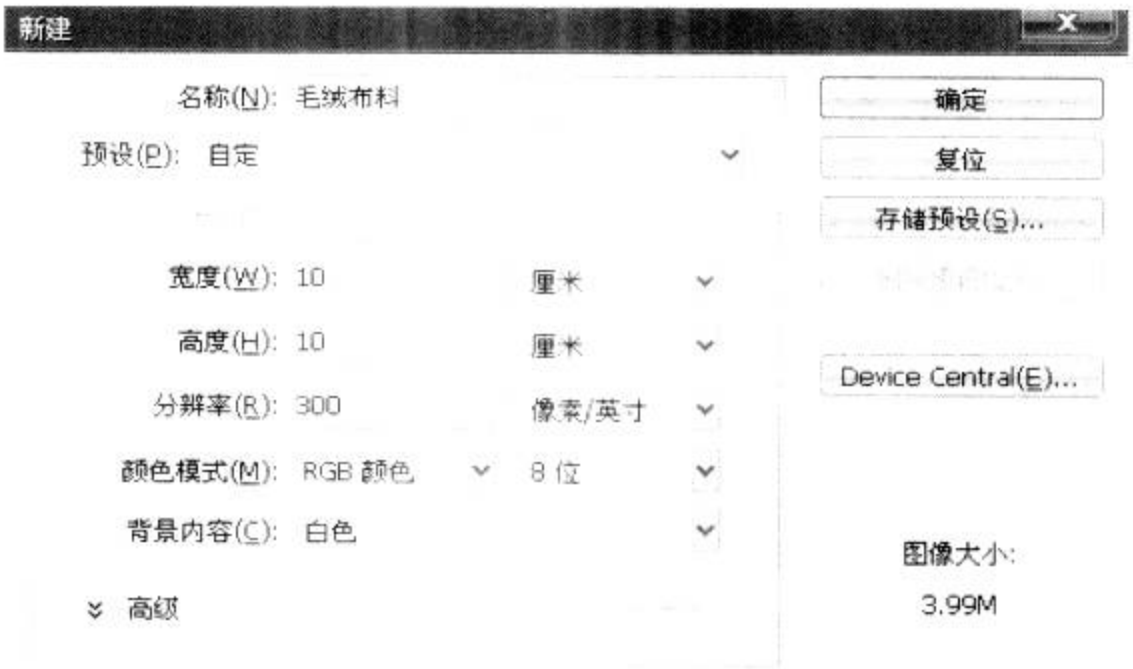


图6-95

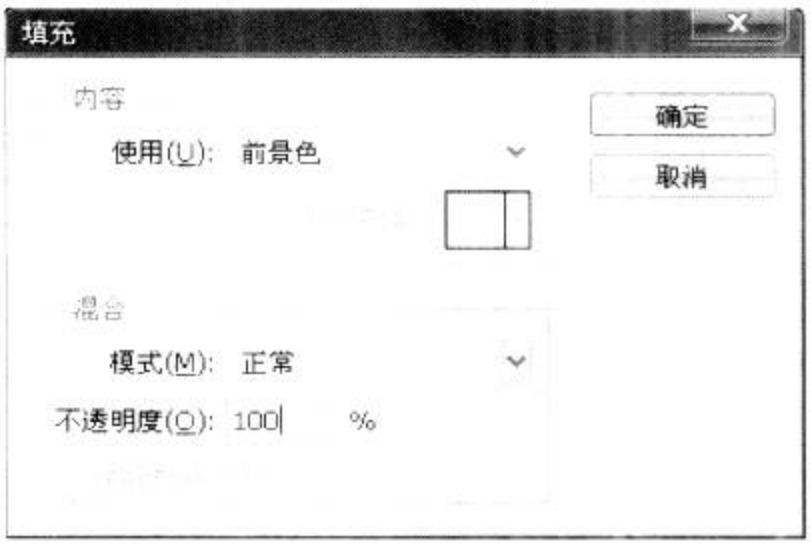


图6-96

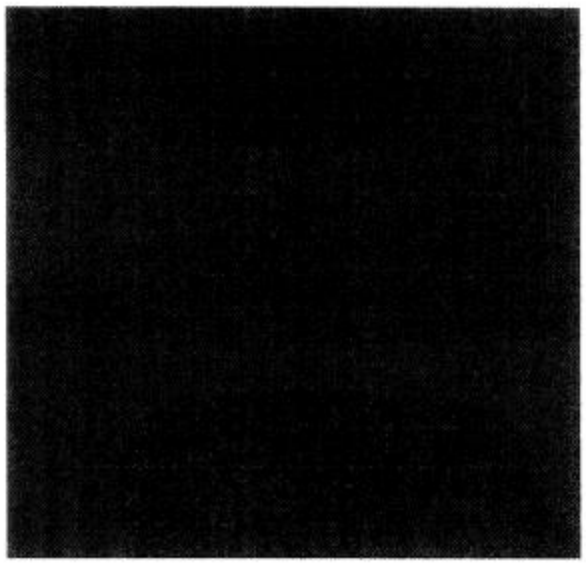


图6-97

3．制作毛绒效果：新建“图层2”，单击画笔工具，调节“画笔预设”项中的数值和选项（见图6-98和图6-99）。

单击画笔工具，在“图层2”中任意绘画，将前景色和背景色调成浅粉红和深粉红色，可任意更换前景色和背景色的位置，以制造出毛绒深浅的效果，最终的效果如图6-100所示。

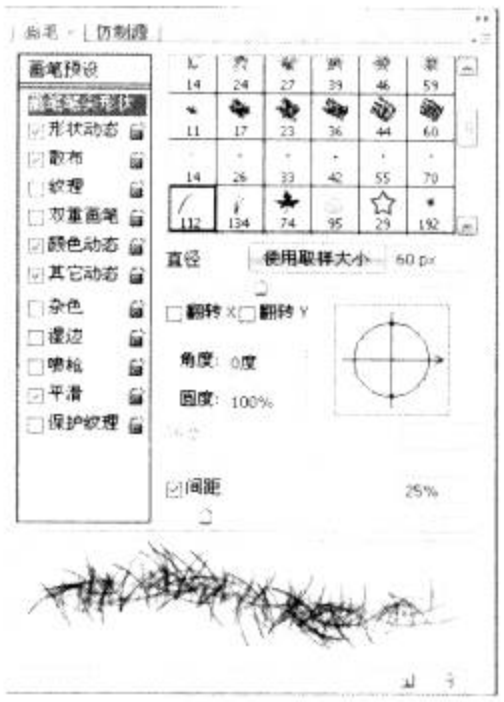


图 6-98

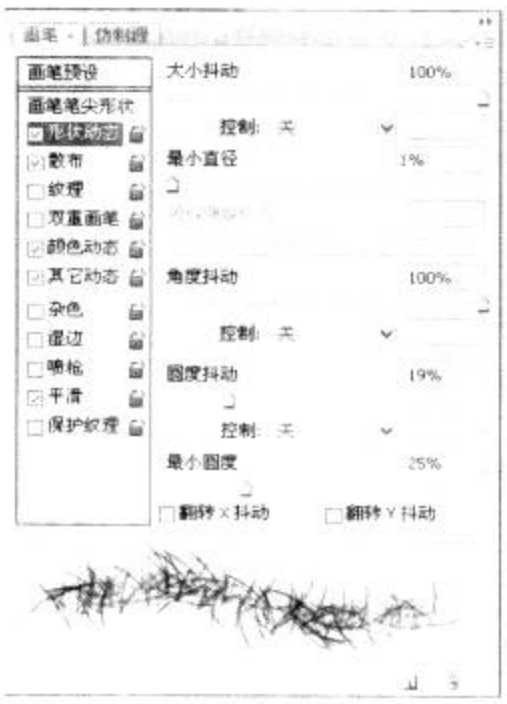


图 6-99

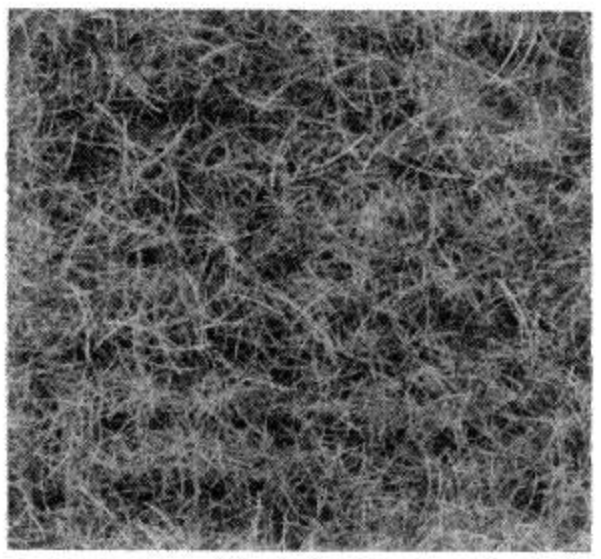


图 6-100

6.8.4 麻布面料效果的绘制

1．新建画布：新建一个宽度为 10cm，高度为 10cm，分辨率为 72 像素/英寸的 RGB 模式的图像文件，其他设为默认设置即可，单击【确定】按钮（见图 6-101）。

2．填充颜色：新建“图层 1”，然后选择【编辑】→【填充】命令，弹出【填充】对话框。使用“50%灰度”进行填充，单击【确定】按钮，就完成了填充的效果（见图 6-102 和图 6-103）。

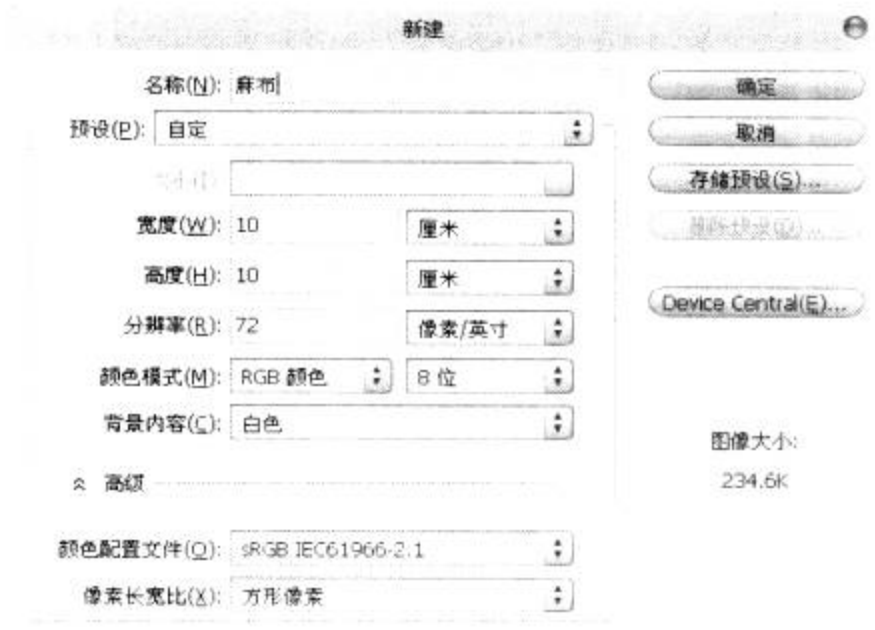


图 6-101

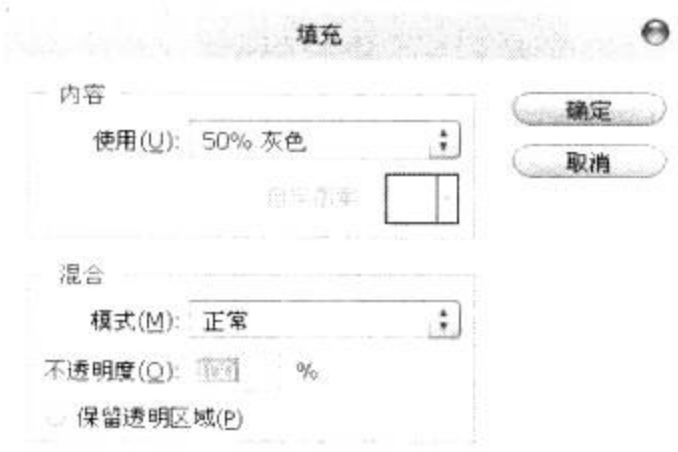


图 6-102

3．添加杂色：选择【滤镜】→【杂色】→【添加杂色】命令，弹出【添加杂色】对话框按图 6-104 所示进行设置，单击【确定】按钮。

设置后的效果如图 6-105 所示。

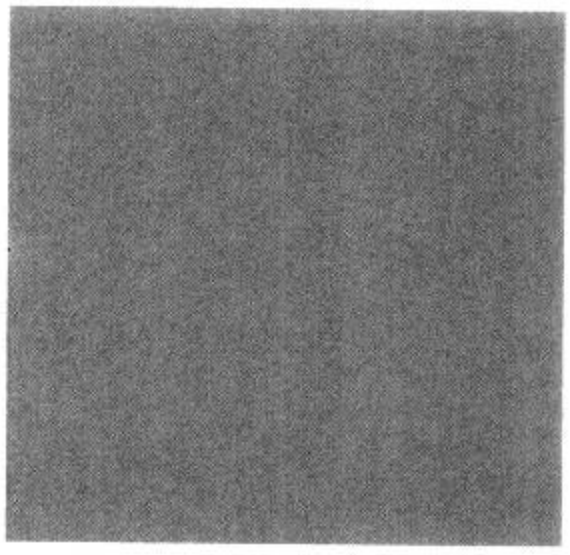


图 6-103

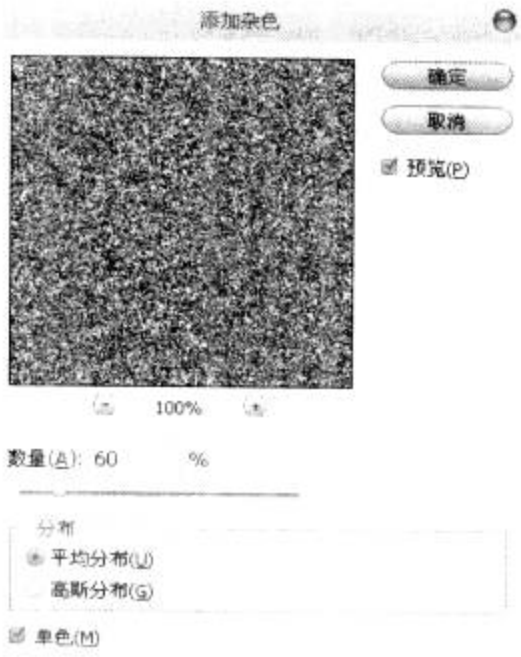


图 6-104

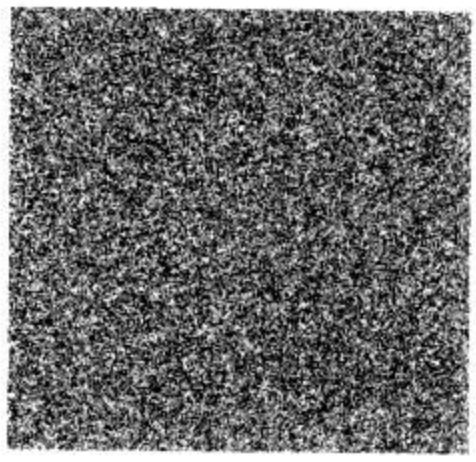


图 6-105

4．动感模糊：选择【滤镜】→【模糊】→【动感模糊】命令，弹出【动感模糊】对话框。按图 6-106 所示进行设置，单击【确定】按钮。

设置后的效果如图 6-107 所示。

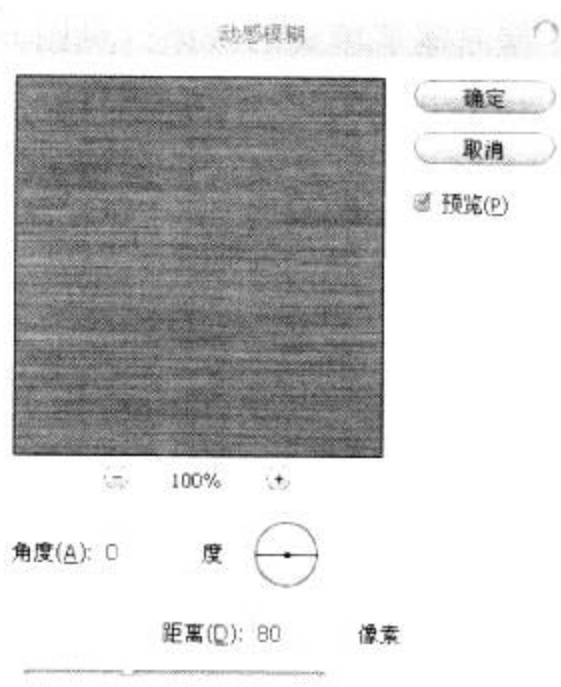


图 6-106

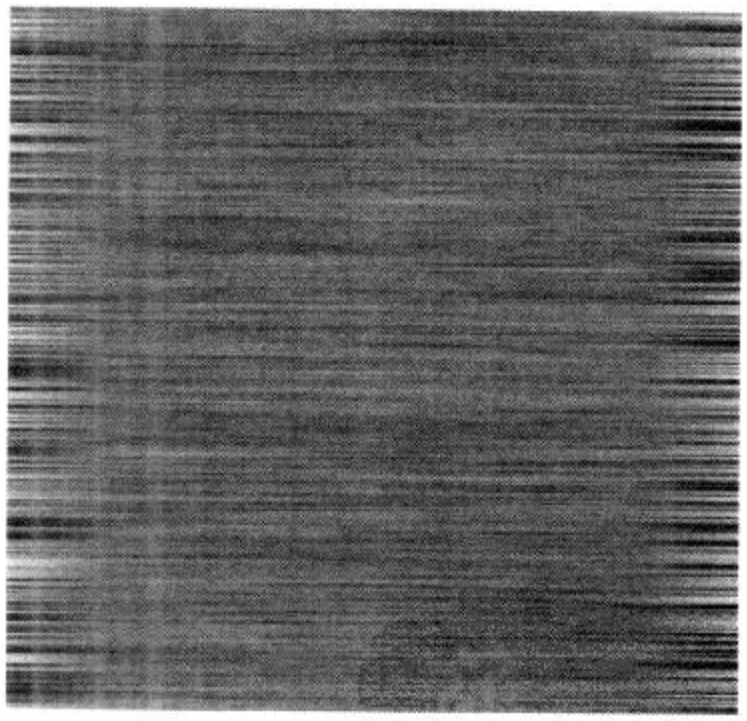


图 6-107

5．USM 锐化：选择【滤镜】→【锐化】→【USM 锐化】命令，弹出【USM 锐化】对话框。按图 6-108 所示进行设置，单击【确定】按钮。

设置后的效果如图 6-109 所示。

6．面料效果制作：单击“图层 1”，再复制一个“图层 1 副本”图层。单击“图层 1 副本”，选择【编辑】→【锐化】→【变换】→【旋转 90 度】命令（或者按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径），

将其旋转 90°（见图 6-110）。

选择“图层 1 副本”，将其不透明度设置为 50%（见图 6-111）。

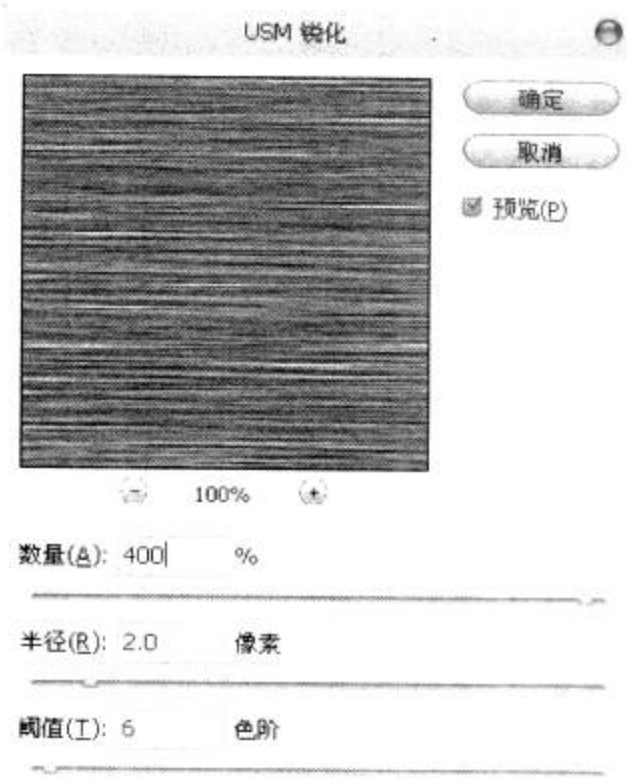


图 6-108

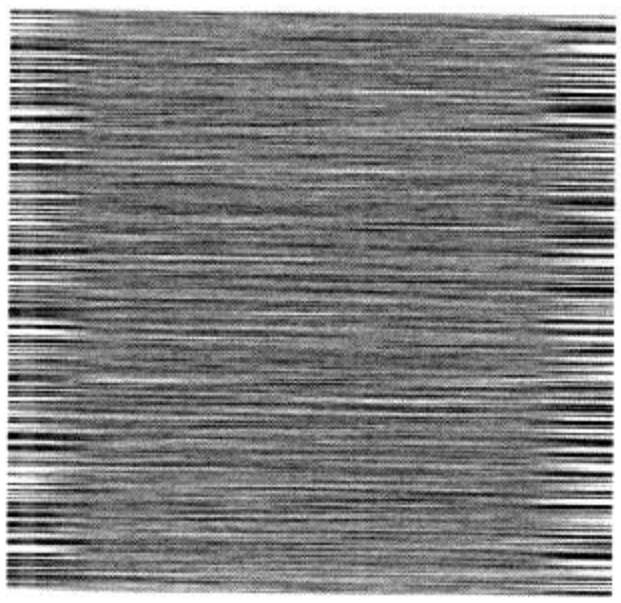


图 6-109

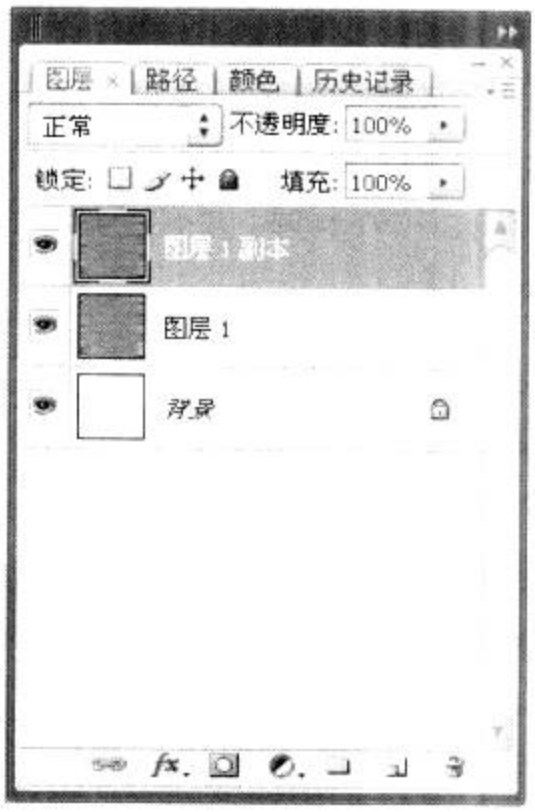


图 6-110

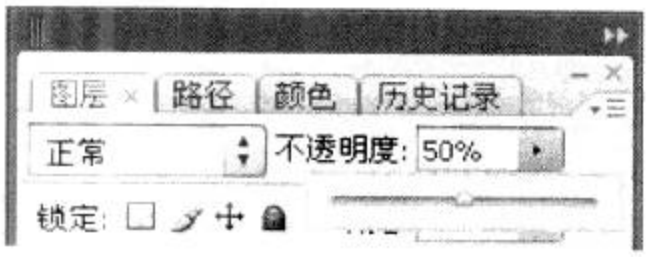


图 6-111

选择【图层】→【合并可见图层】命令，对图层进行合并。选择【图像】→【调整】→【变化】命令，弹出【变化】对话框。选择“中间色调（M）”，并调整所需要的颜色，单击【确定】按钮（见图 6-112）。

最终的效果如图 6-113 所示。

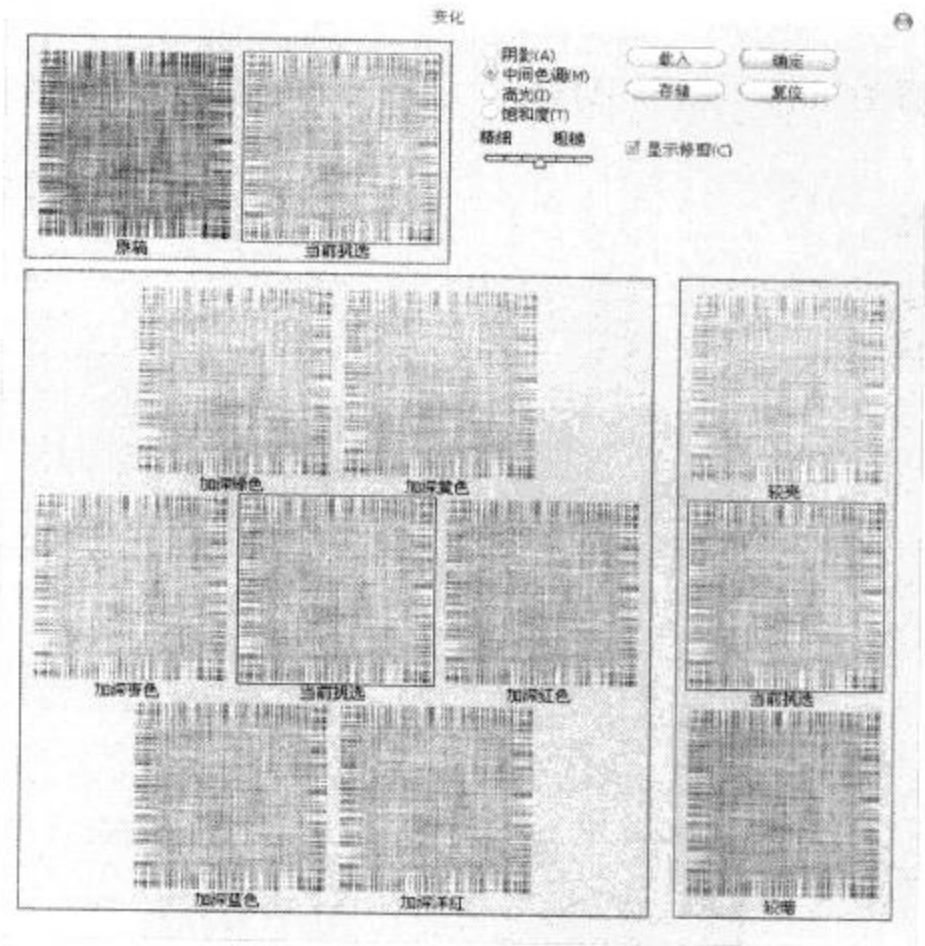


图 6-112

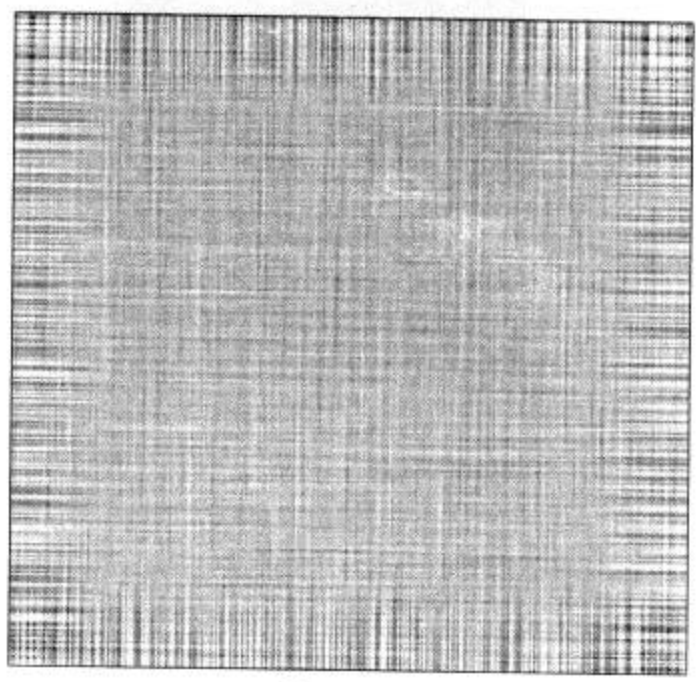


图 6-113

6.8.5 格子面料效果的绘制

1. 绘制矩形和格子：新建图层，双击前景色按钮■，弹出【拾色器（前景色）】对话框，均匀填充背景色为红色，单击【确定】按钮，就完成了填充的效果（见图 6-114）。再新建另一个图层，单击矩形选框工具▭，绘制一个棕褐色的长方体，并复制多个长方体，使它们相互垂直，形成“井”字形状，按 Shift 键选定所需合并的图层，然后单击鼠标右键，选择“合并图层”，将所有长方体图层合并，设置图层的不透明度为 80%（见图 6-115）。

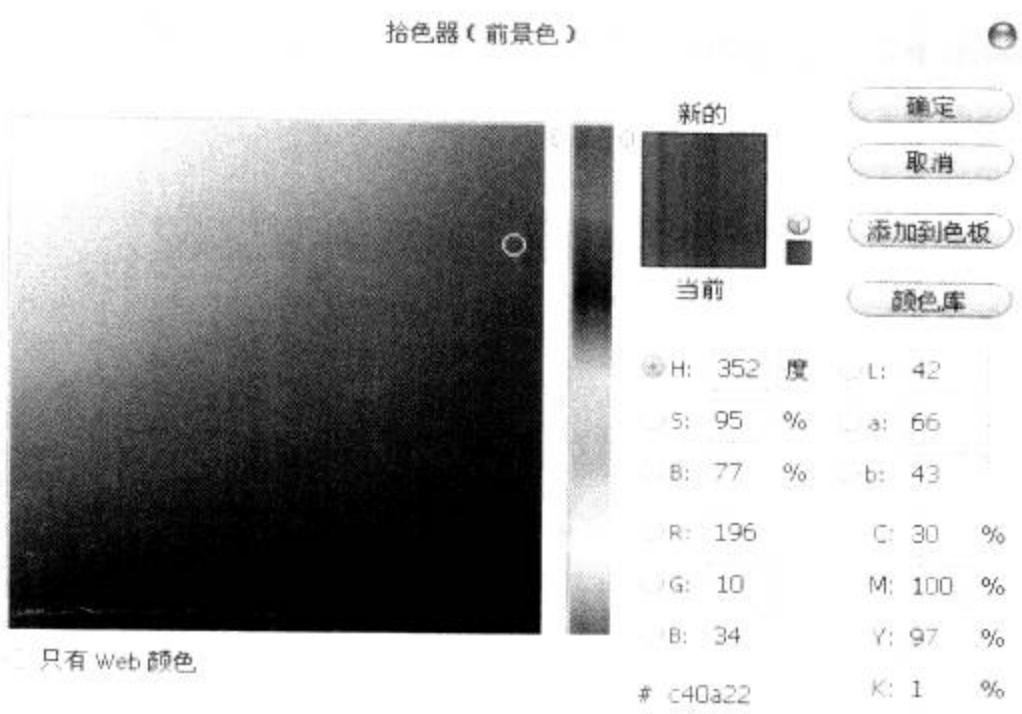


图 6-114

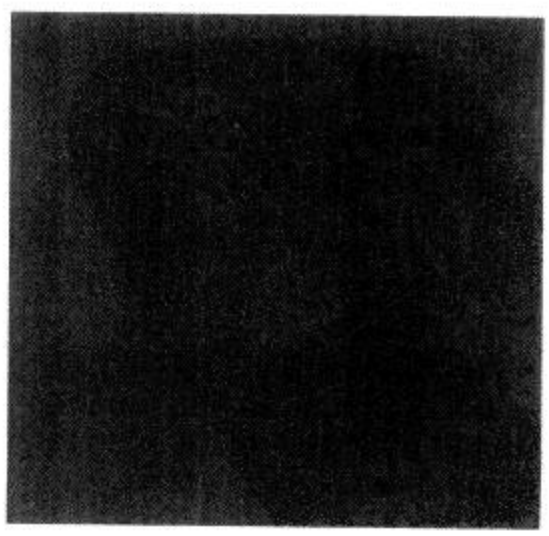


图 6-115

2．绘制直线条：单击画笔工具，调节画笔的大小（画笔的大小将决定轮廓线的大小）。在属性栏中将画笔的大小调整为 8 像素（见图 6-116）。单击钢笔工具勾画直线，单击路径选择工具，选择刚绘制的路径，按住鼠标右键对路径进行描边，弹出“描边路径”对话框。选择“画笔”工具，取消勾选“模拟压力”选项，单击【确定】按钮，添加黑色和白色的线条。按住 Ctrl 键，将不同颜色的线条图层合并，并将其不透明度设置为 80%（见图 6-117）。

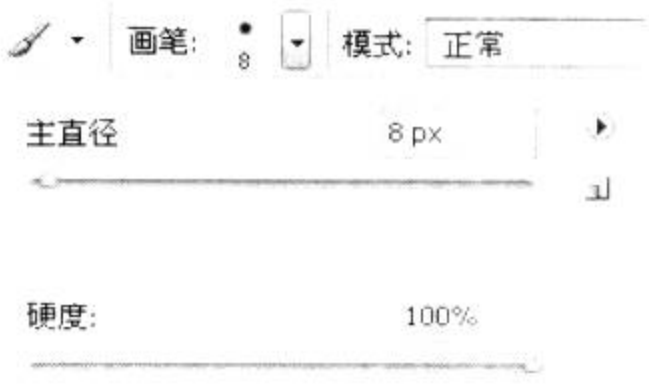


图 6-116

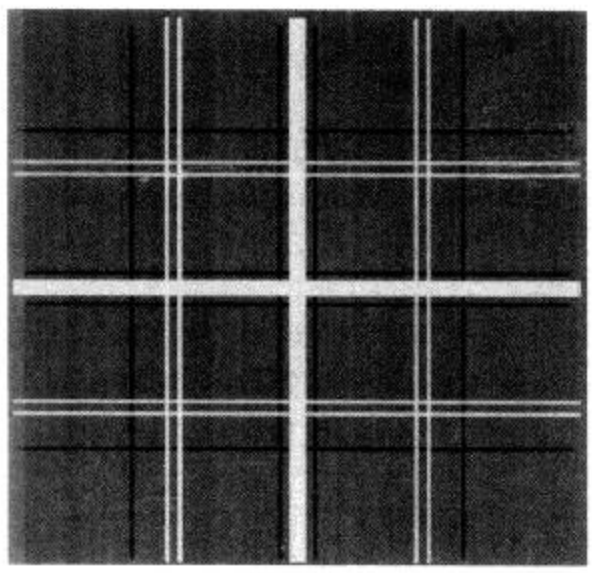


图 6-117

3．图案样式：单击矩形选框工具，选择如图所示的选区，再选择【编辑】→【定义图案】命令，弹出【图案名称】对话框，将其命名为“格子布”，并将其设置为图案样式，单击【确定】按钮（见图 6-118）。

新建图层，选择【编辑】→【填充】→【图案】命令，单击图案样式进行填充（见图 6-119 和图 6-120）。

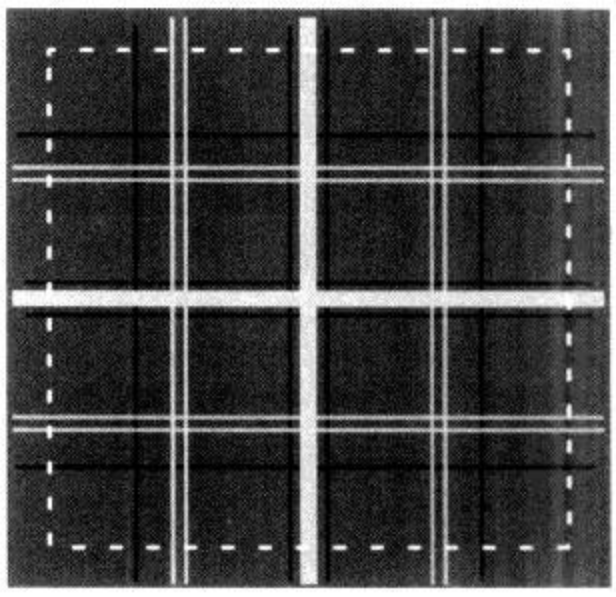


图 6-118

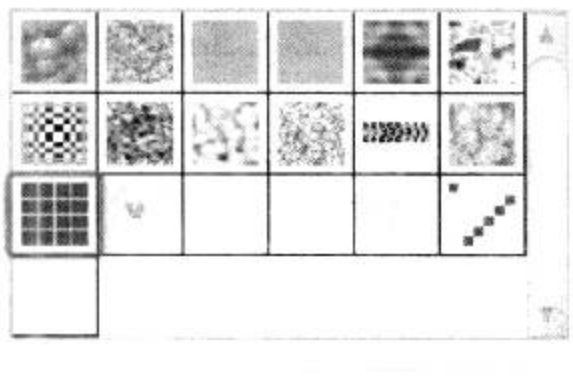


图 6-119

4．添加滤镜：新建一个图层，单击油漆桶工具，填充背景色为白色。选择【滤镜】→【杂色】→【添加滤镜】命令，弹出【添加滤镜】对话框，选择数量为 400%，其他设为默认设置即可，单击【确定】按钮（见图 6-121）。

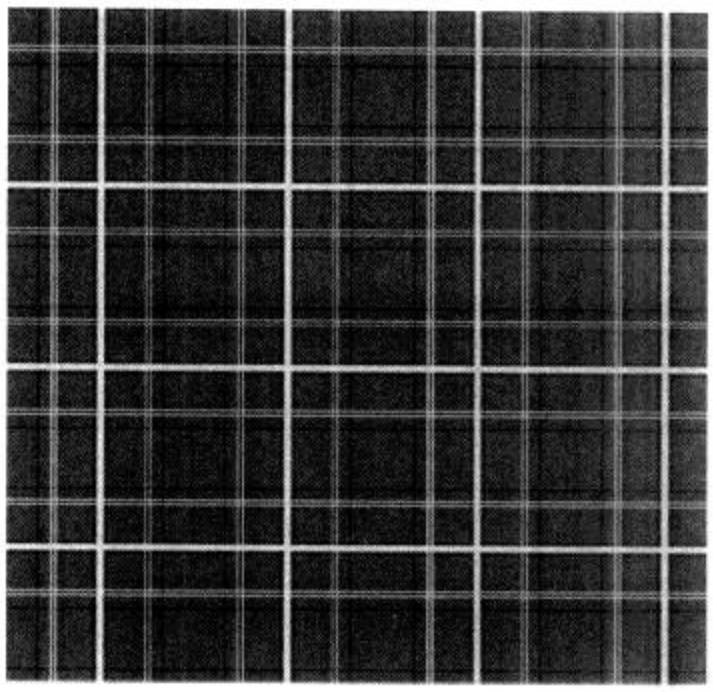


图 6-120

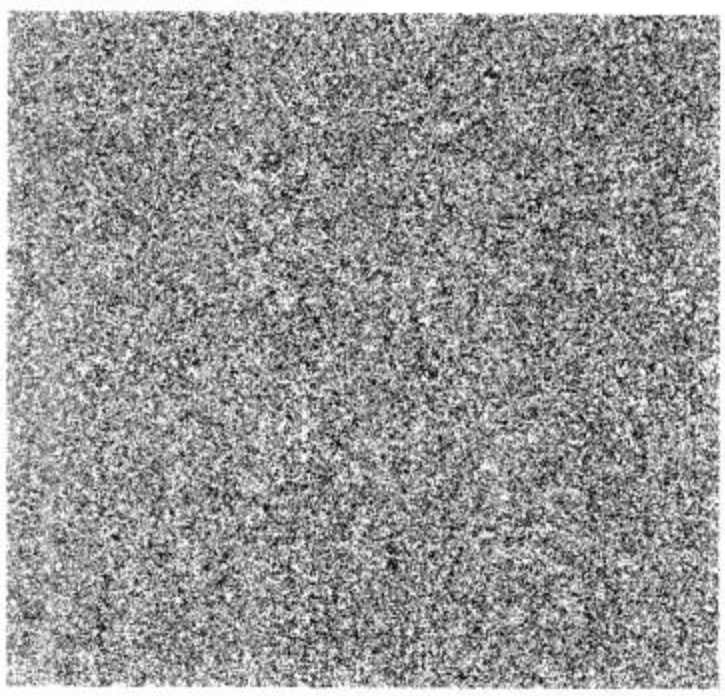


图 6-121

5．制作纹理：选择【滤镜】→【艺术效果】→【粗糙蜡笔】命令，弹出【粗糙蜡笔】对话框，按图 6-122 所示进行设置，单击【确定】按钮。

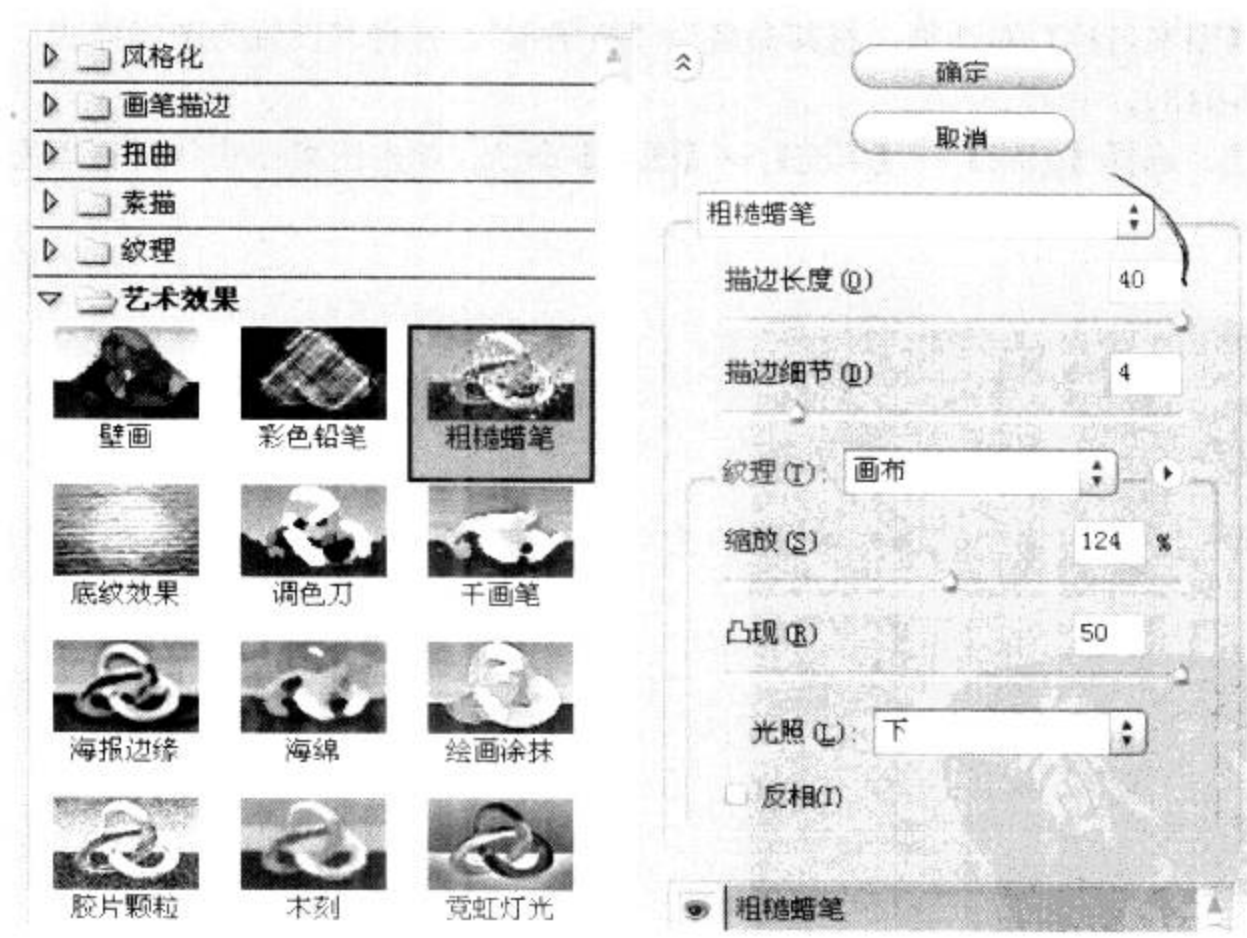


图 6-122

设置后的效果如图 6-123 所示。

单击“图层”面板，将图层模式设置为“叠加”（见图 6-124）。

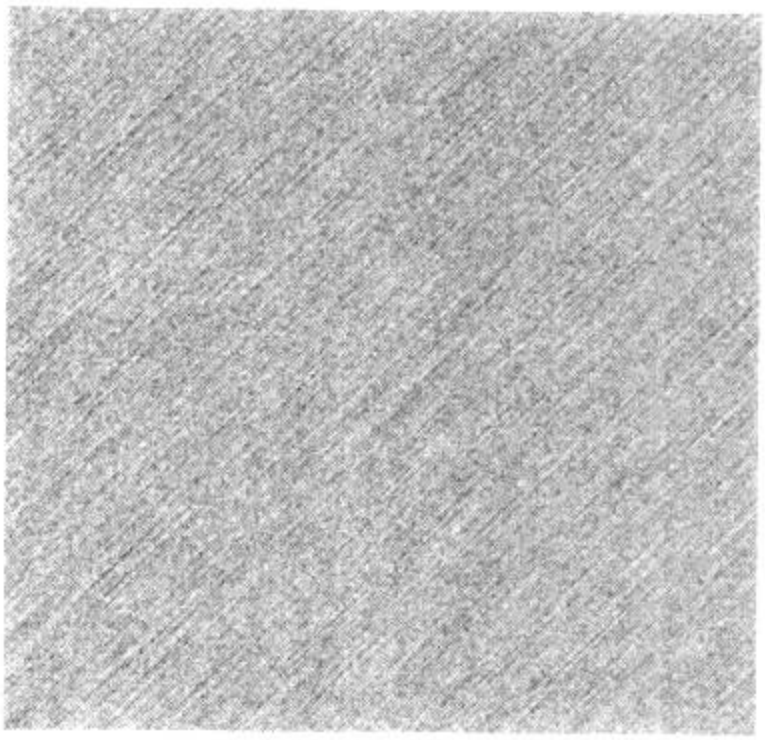


图 6-123

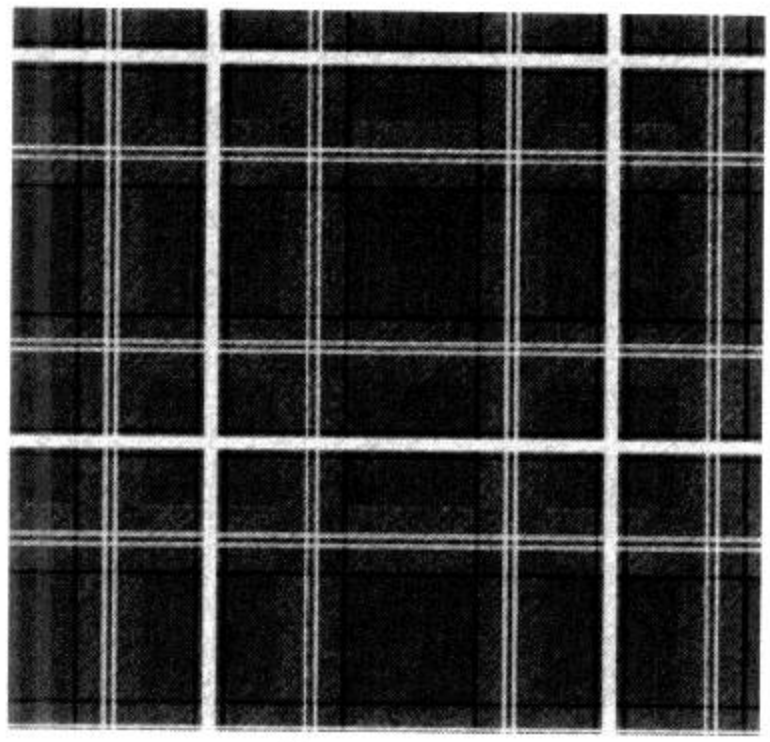


图 6-124

6．面料效果制作：单击魔术棒工具，选中红色部分，然后按 Delete 键将红色选框中的斜纹线删除即可（见图 6-125）。

最终的效果如图 6-126 所示。

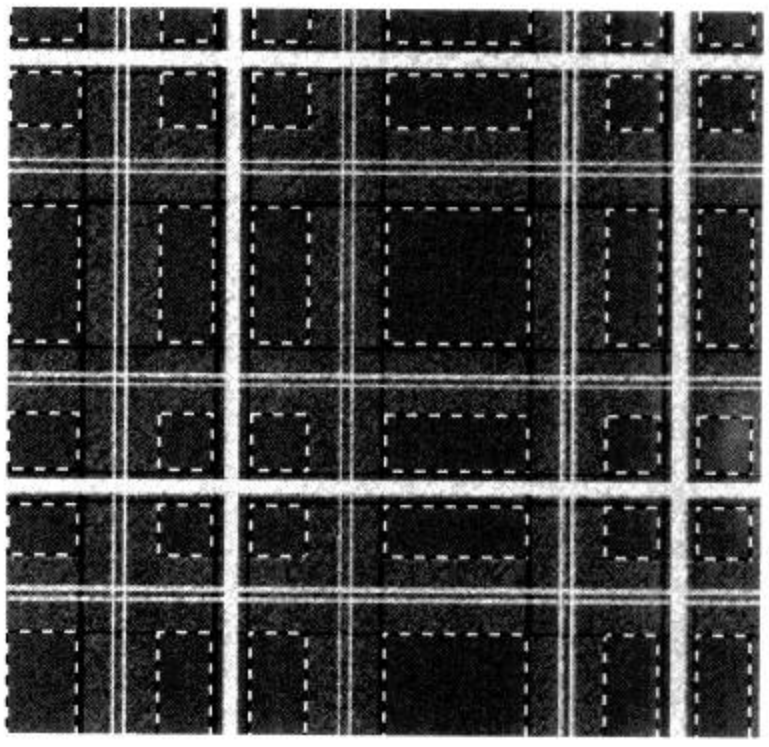


图 6-125

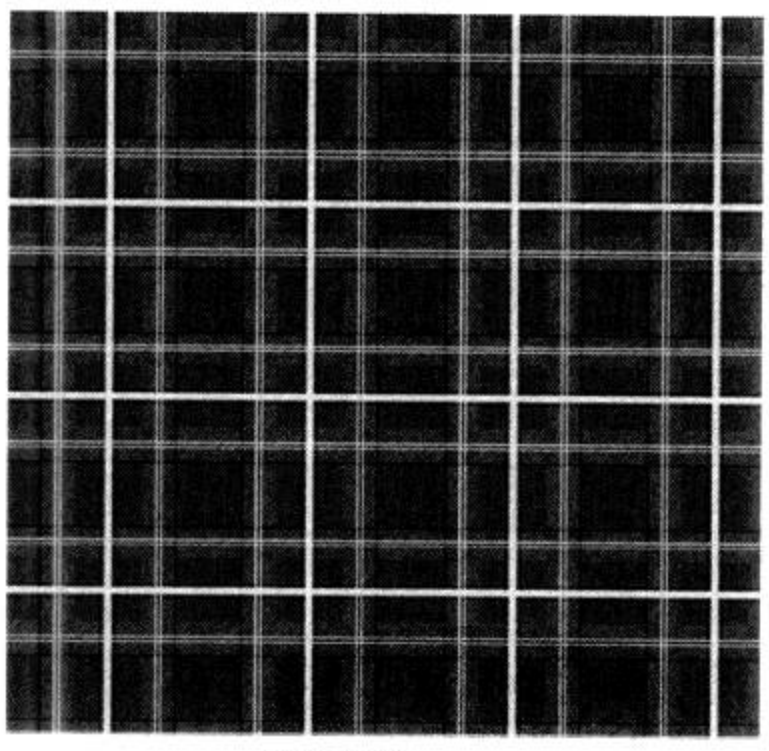


图 6-126

6.8.6 裘皮效果的绘制

1．新建画布：新建一个宽度为 8cm，高度为 8cm，分辨率为 72 像素/英寸的 RGB 模式的图像文件，其他设为默认设置即可，单击【确定】按钮，就完成了填充的效果（见图 6-127）。

2．填充颜色：将系统颜色设置为默认值，选择【滤镜】→【渲染】→【云彩】命令，这一步将决定裘皮色泽的不规则性（见图 6-128）。

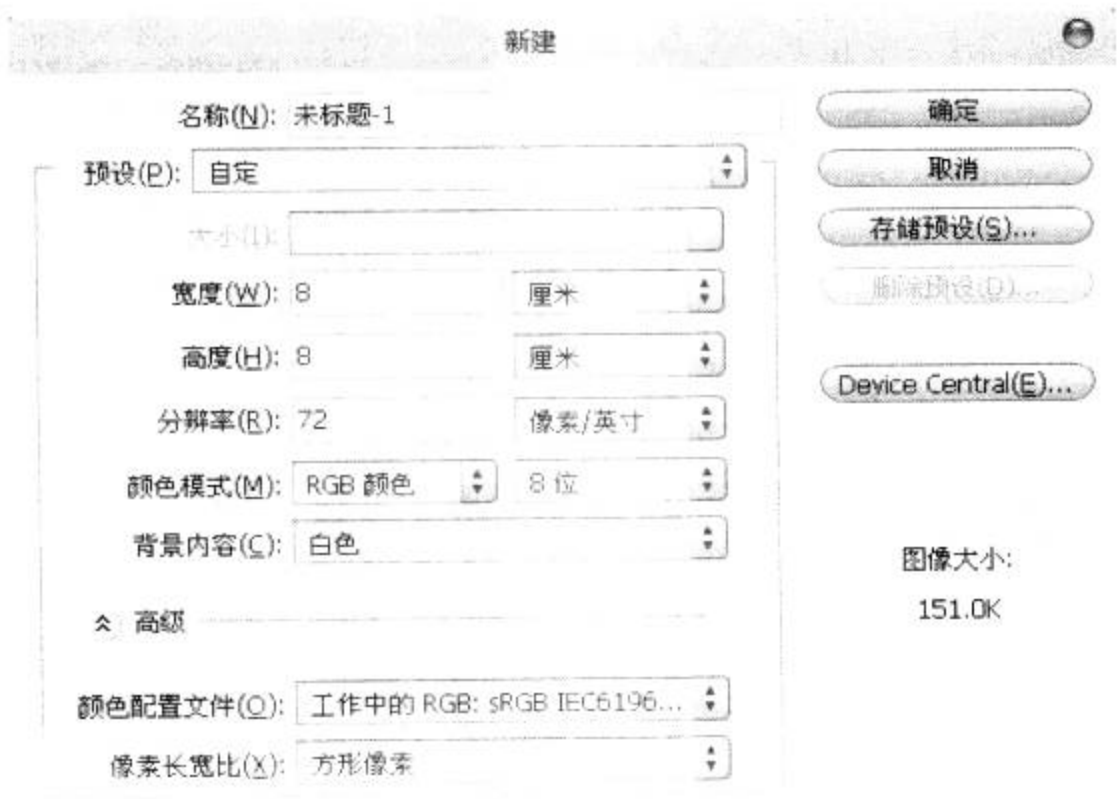


图 6-127

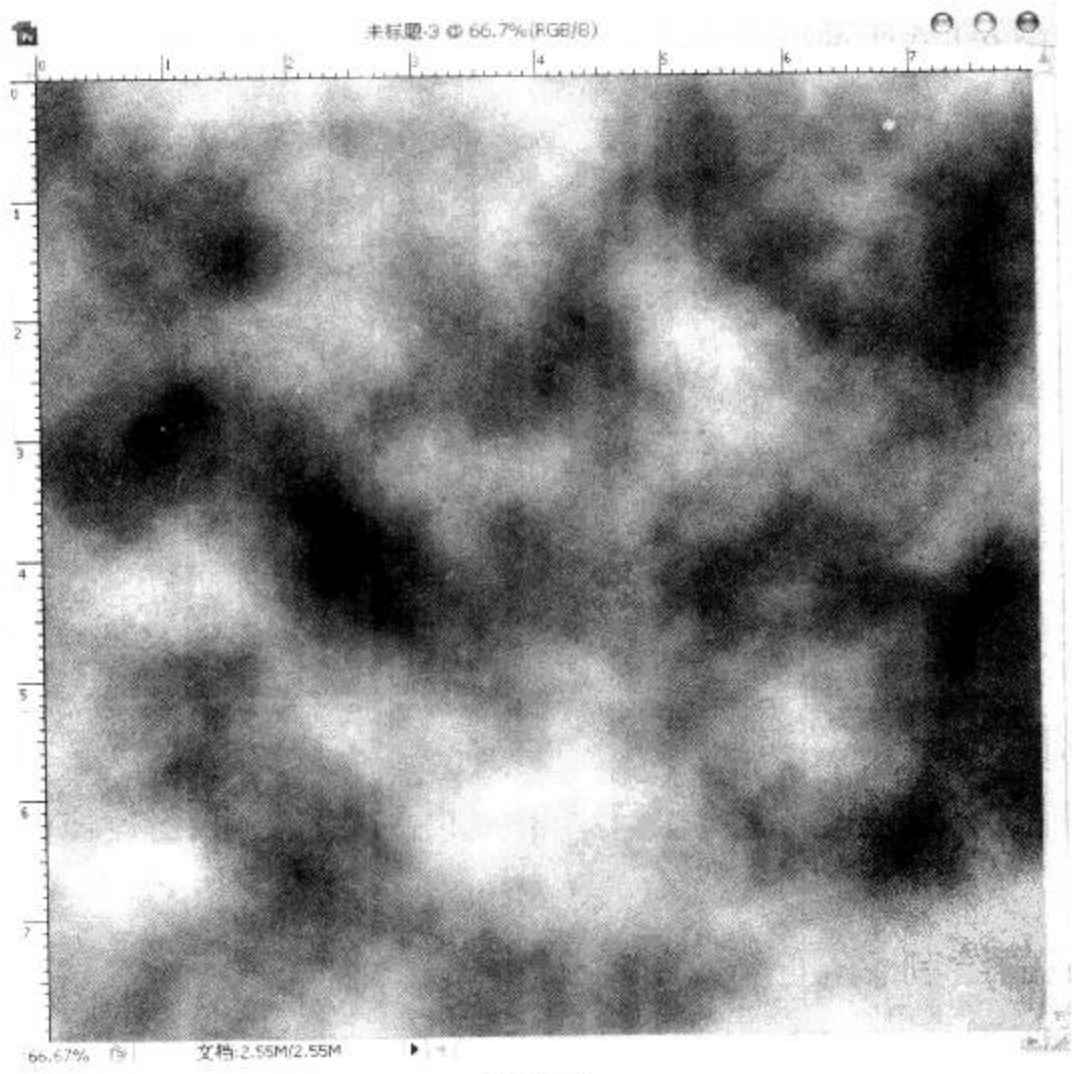


图 6-128

3．通道窗口：创建“Alpha 1”，选择“Alpha 1”，再选择【滤镜】→【杂色】→【添加杂色】命令，弹出【添加杂色】对话框，按图 6-129 和图 6-130 所示进行设置，单击【确定】按钮。

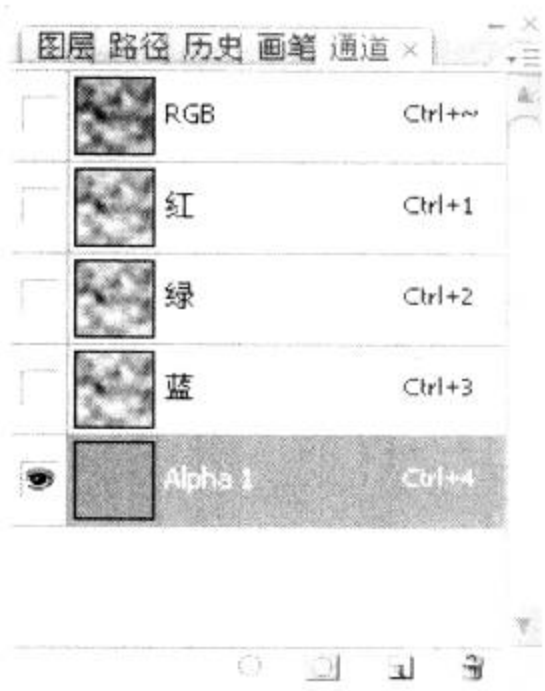


图 6-129

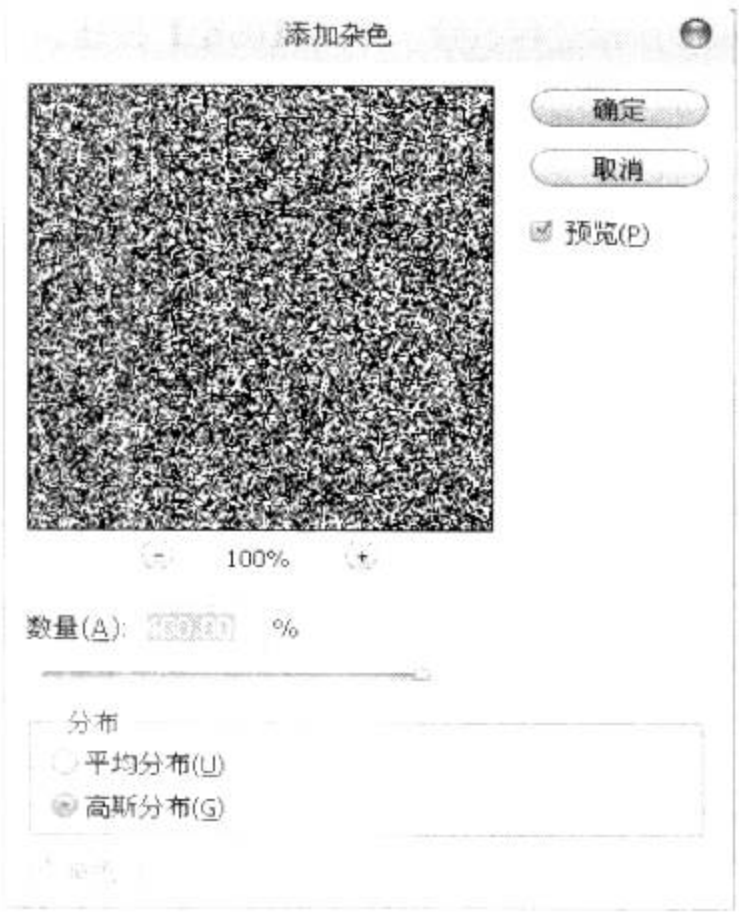


图 6-130

设置后的效果如图 6-131 所示。

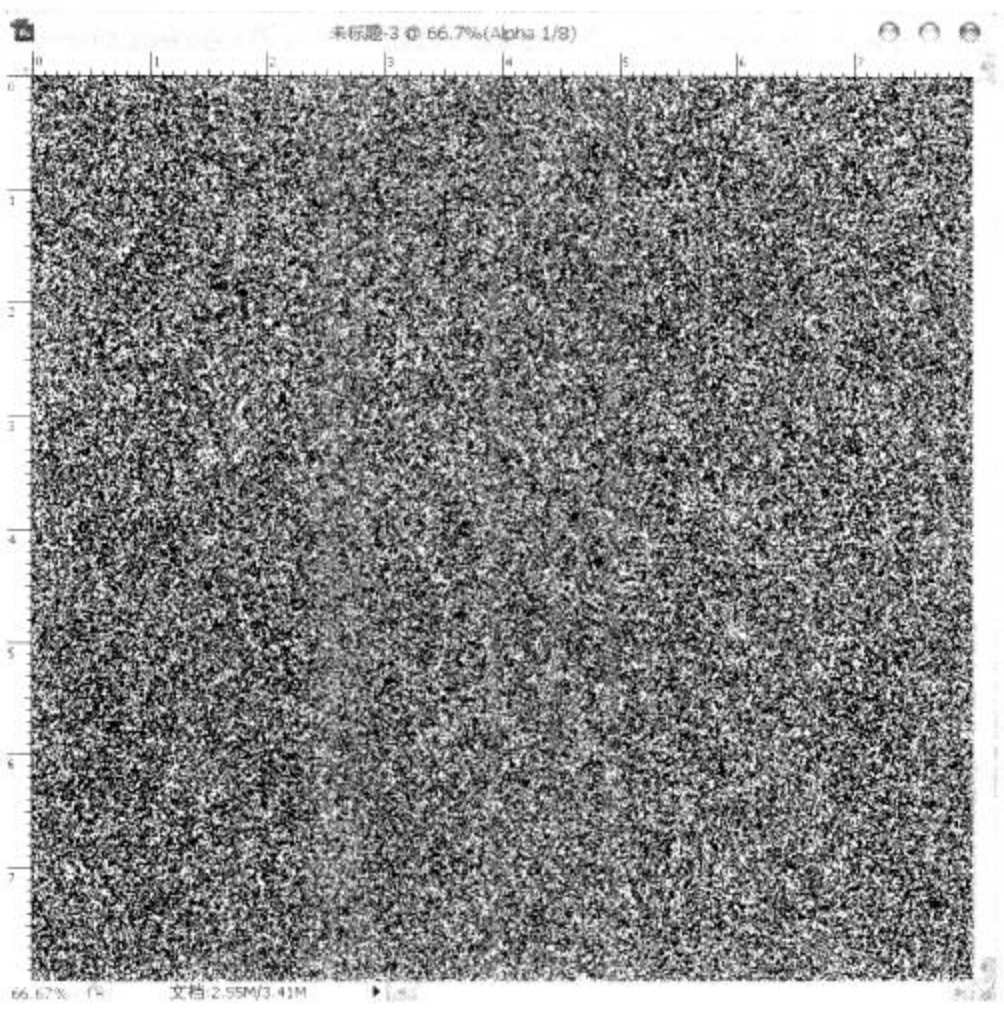


图 6-131

4．动感模糊：选择【滤镜】→【模糊】→【动感模糊】命令，弹出【动感模糊】对话框。

按图 6-132 所示进行设置，单击【确定】按钮。

设置后的效果如图 6-133 所示。

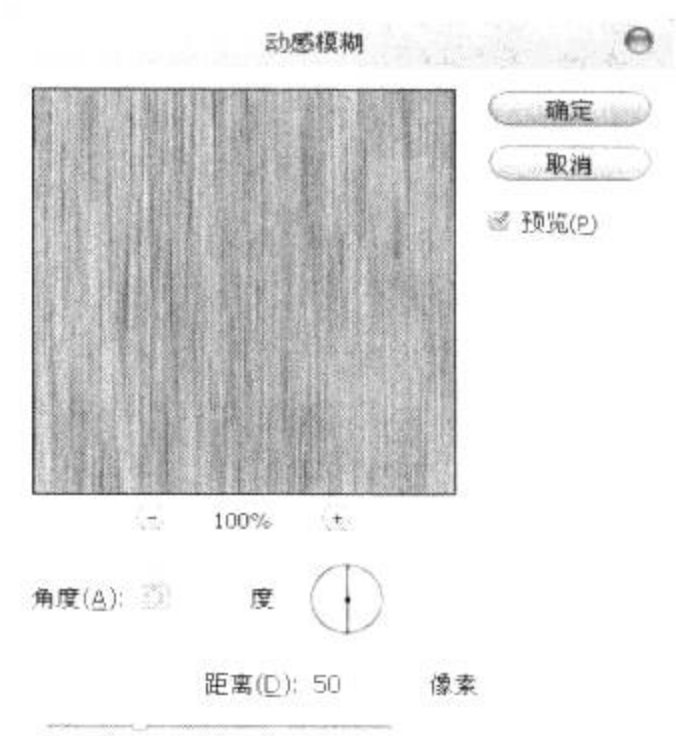


图 6-132

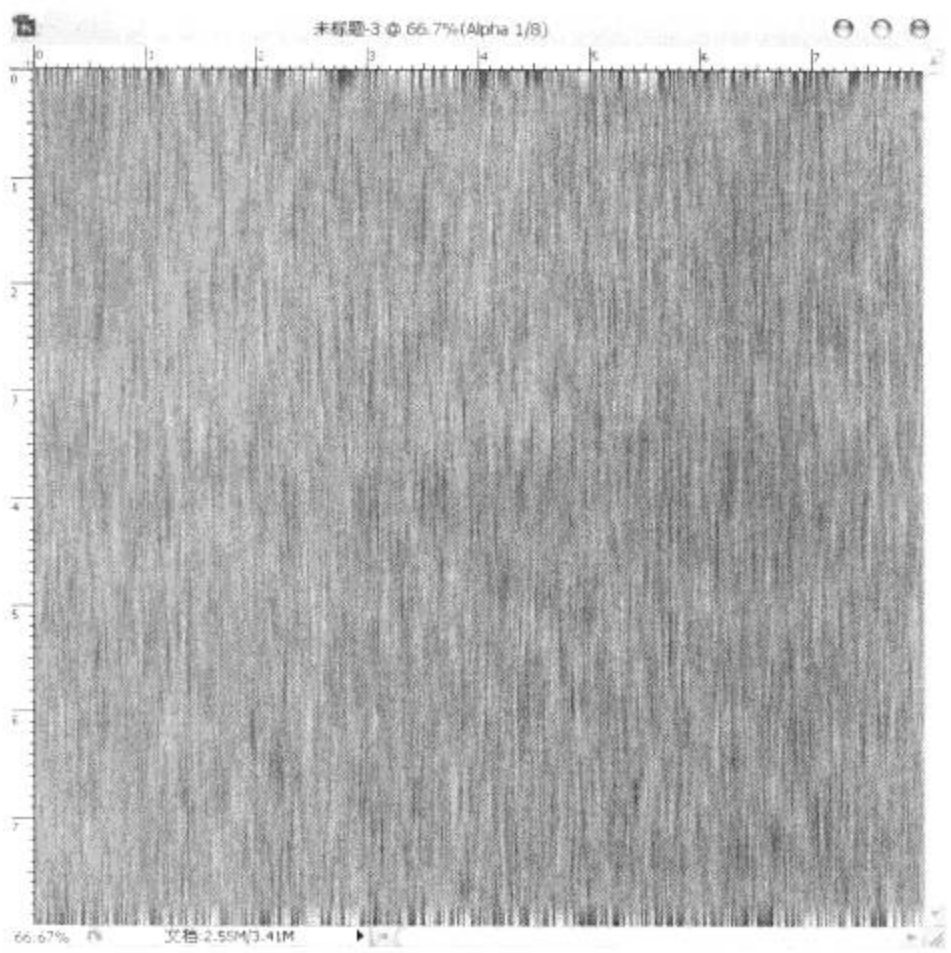


图 6-133

选择【图像】→【调整】→【色阶】命令，弹出【色阶】对话框，按图 6-134 所示输入色阶值，提高画面对比度，单击【确定】按钮。

选择【滤镜】→【扭曲】→【旋转扭曲】命令，弹出【旋转扭曲】对话框。在【角度】文本框中输入“70”，单击【确定】按钮（见图 6-135）。

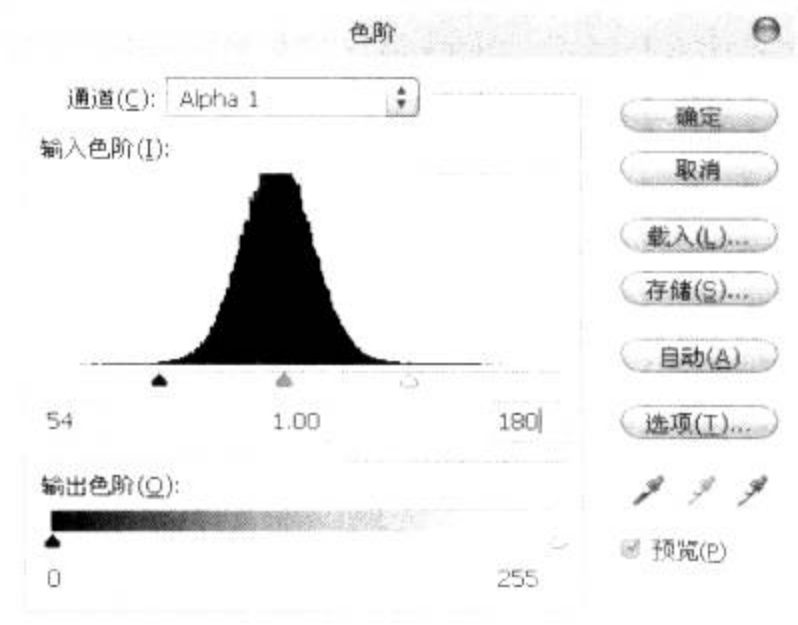


图 6-134

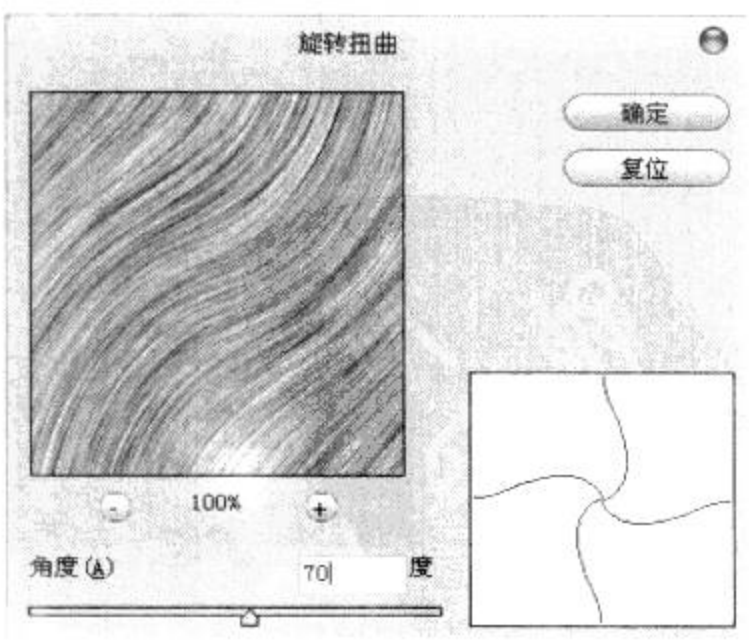


图 6-135

设置后的效果如图 6-136 所示。

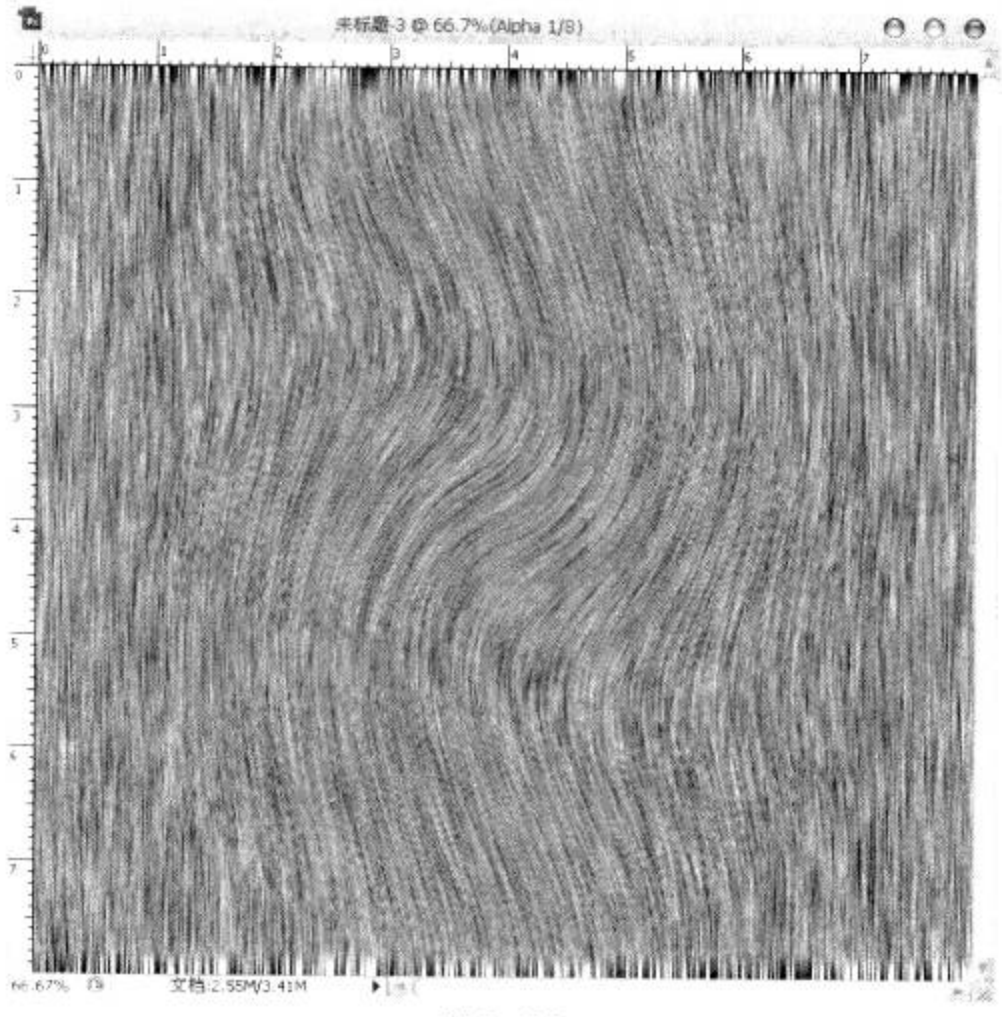


图 6-136

选择【滤镜】→【扭曲】→【波浪】命令，弹出【波浪】对话框。按图 6-137 所示进行设置，单击【确定】按钮。

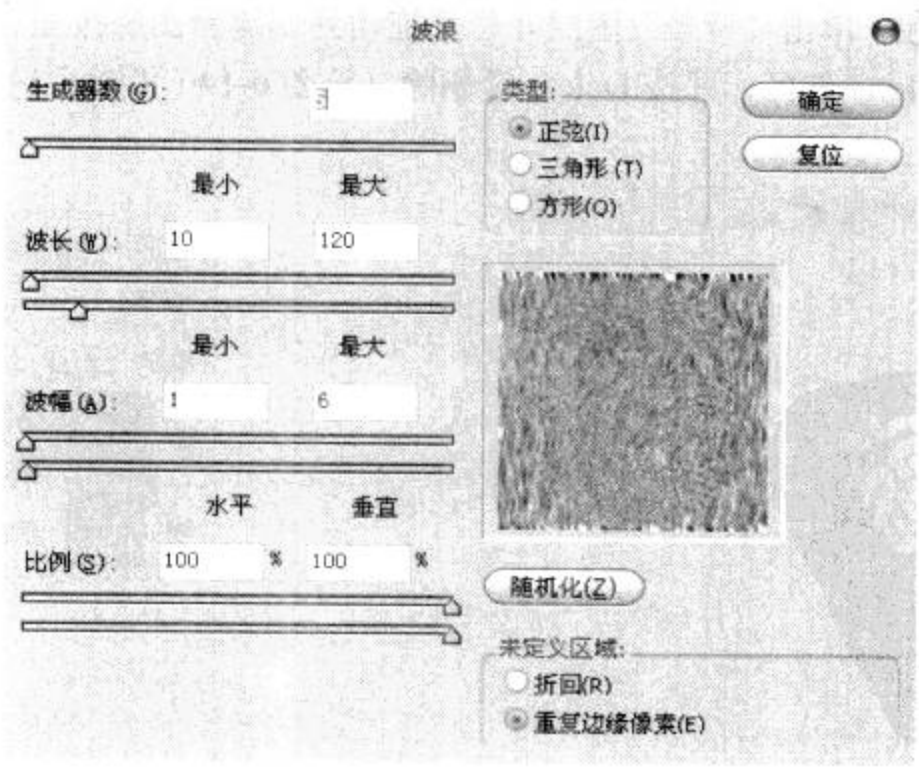


图 6-137

设置后的效果如图 6-138 所示。

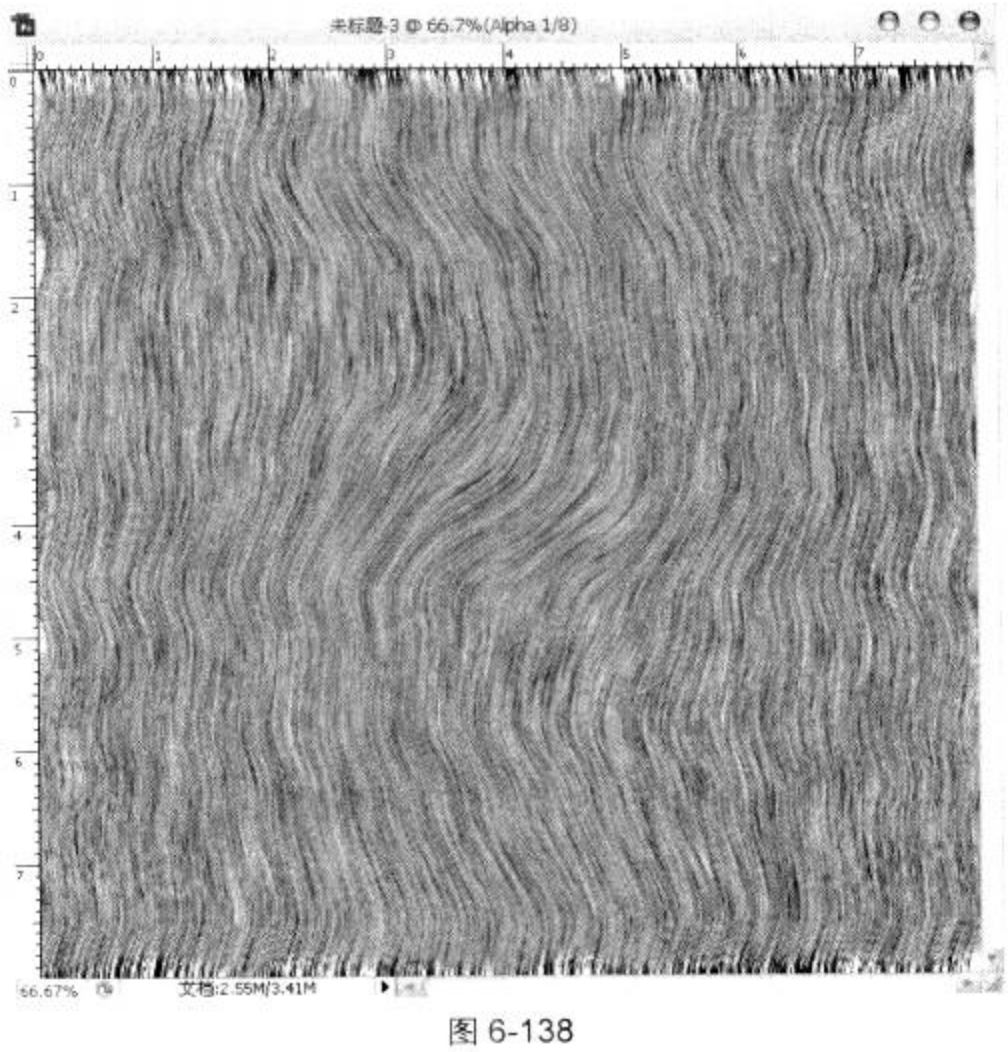


图 6-138

5．切割毛边：选择【图像】→【画布大小】命令，弹出【画布大小】对话框。将文件大小分别裁剪为【宽度】为 6cm，【高度】为 6cm，去掉周边毛边的不规整部分，单击【确定】按钮（见图 6-139）。

回到“图层”面板，单击“背景”图层并将其拖动到创建新图层按钮 复制图层。按快捷键 Ctrl+Alt+4，切换到 Alpha 选区，并按 Delete 键删除（见图 6-140 和图 6-141）。

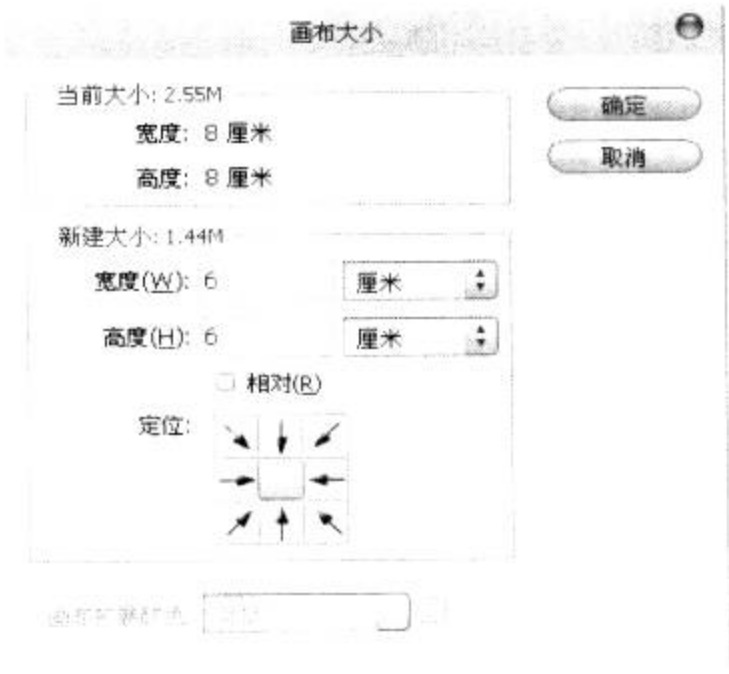


图 6-139

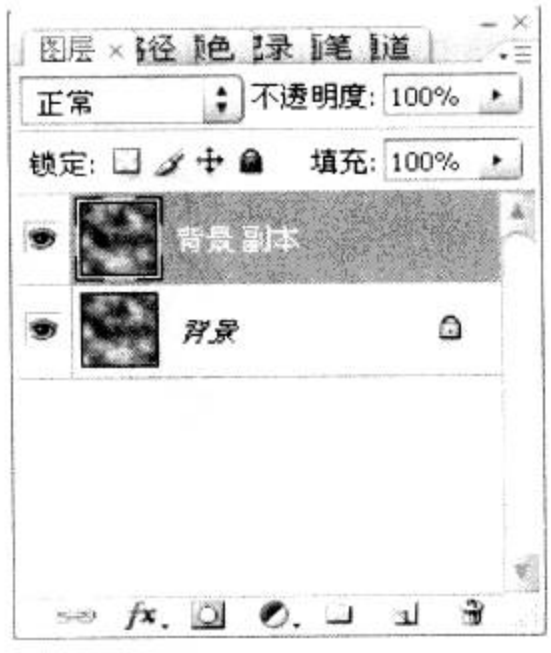


图 6-140

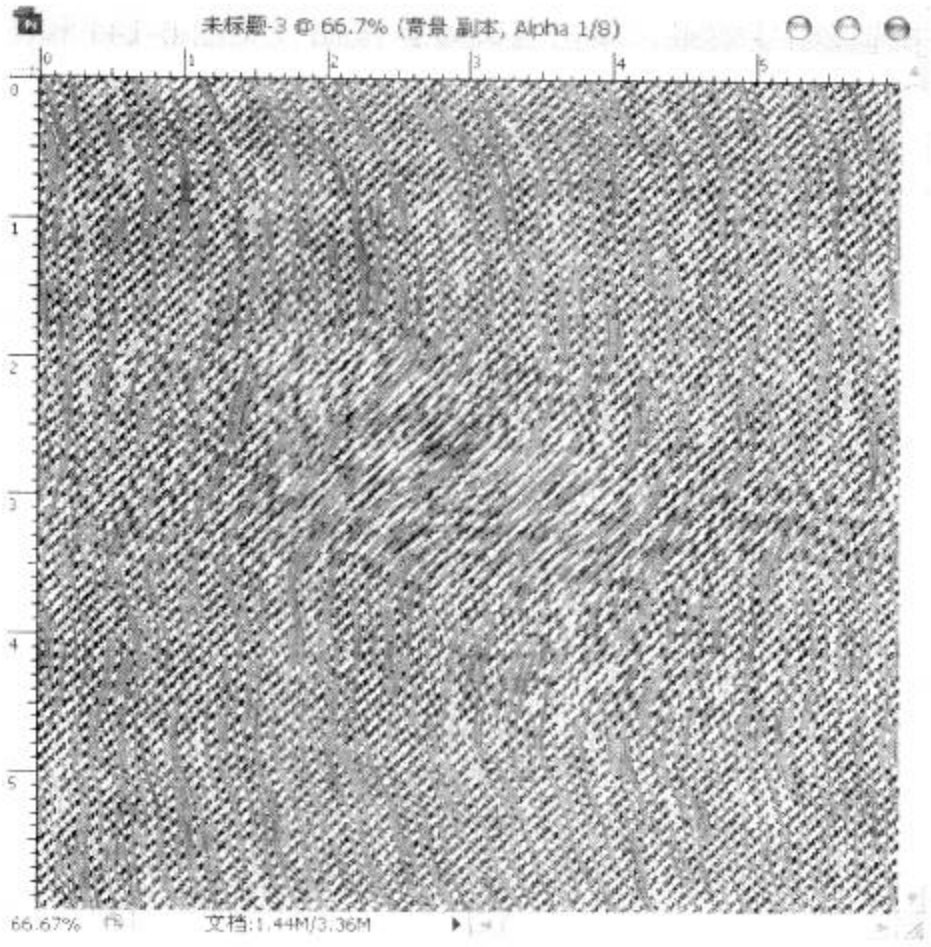


图 6-141

6．面料效果制作：在“图层”面板中，将复制图层的混合模式设置为“正片叠底”，然后合并图层。按快捷键 Ctrl+U，弹出【色彩/饱和度】对话框，按图 6-142 所示进行设置，单击【确定】按钮（见图 6-142）。

最终效果如图 6-143 所示。

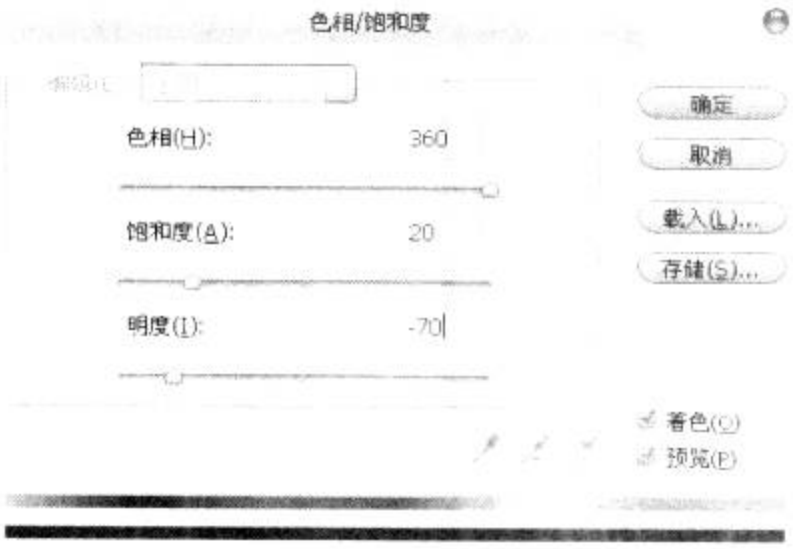


图 6-142

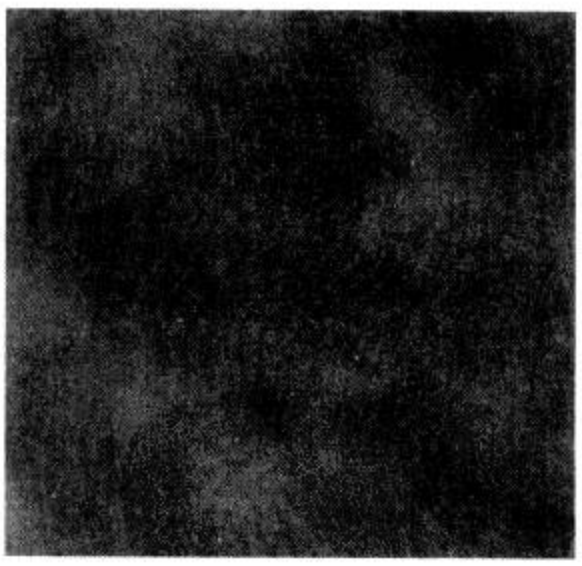


图 6-143

6.8.7 毛线编织效果的绘制

1．绘制一组毛线编织效果图形：新建一个宽度为 6cm、高度为 6cm，分辨率为 72 像素/英寸的 RGB 模式的图像文件，其他设为默认设置即可。新建“图层 1”，单击椭圆工具，绘制一个竖向椭圆。单击渐变工具，再单击属性栏中的渐变工具，弹出【渐变编辑器】对话框。

为椭圆填充蓝灰色，并选择渐变效果，单击【确定】按钮（见图 6-144 和图 6-145）。

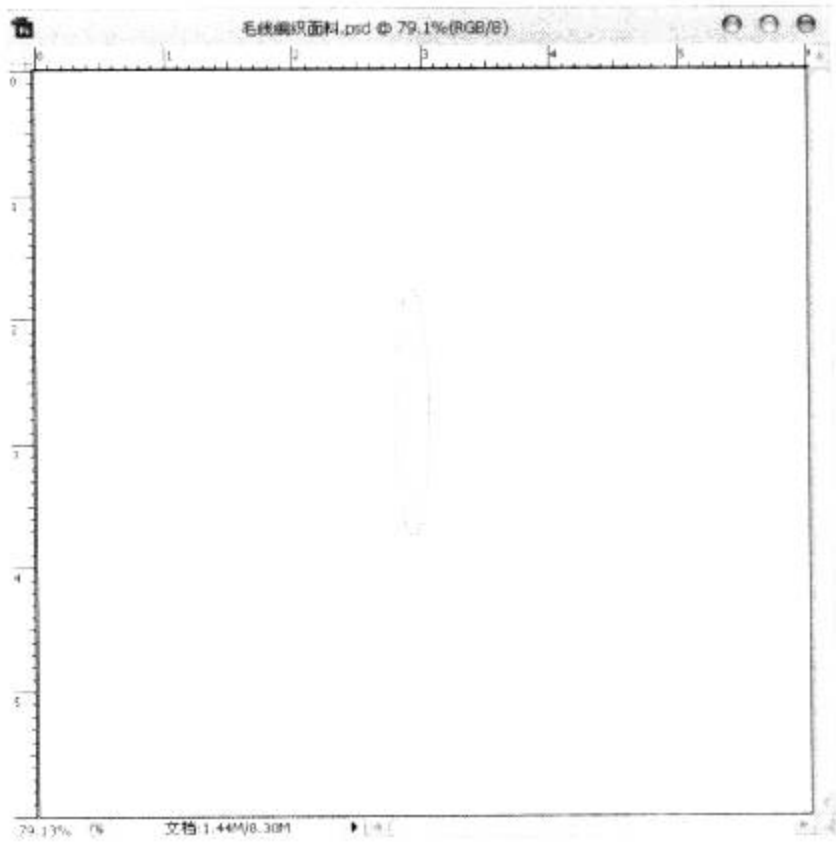


图 6-144

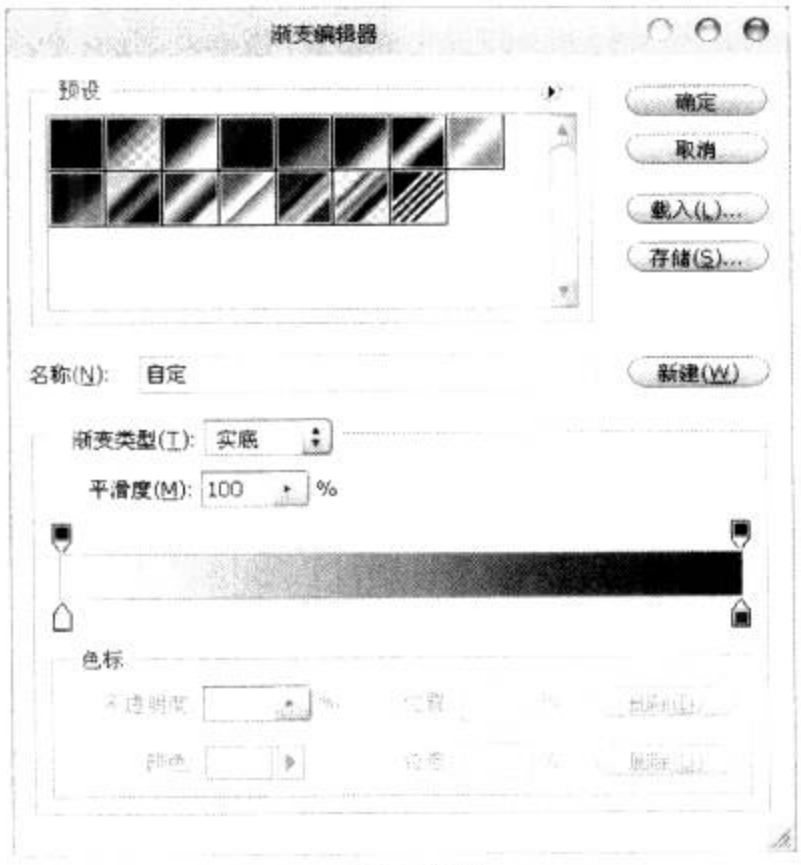


图 6-145

选择“图层 1”，按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将椭圆缩小并顺时针旋转 30° 。复制多个椭圆图层，按 Shift 键选择这些图层，单击鼠标右键，选择“合并图层”命令，将所有椭圆图层合并，形成单排毛线编织效果图形。再复制一排，按快捷键 Ctrl+T 自由变换路径，将其水平向右翻转，与前一排对齐，形成一组毛线编织效果图形（见图 6-146 和图 6-147）。

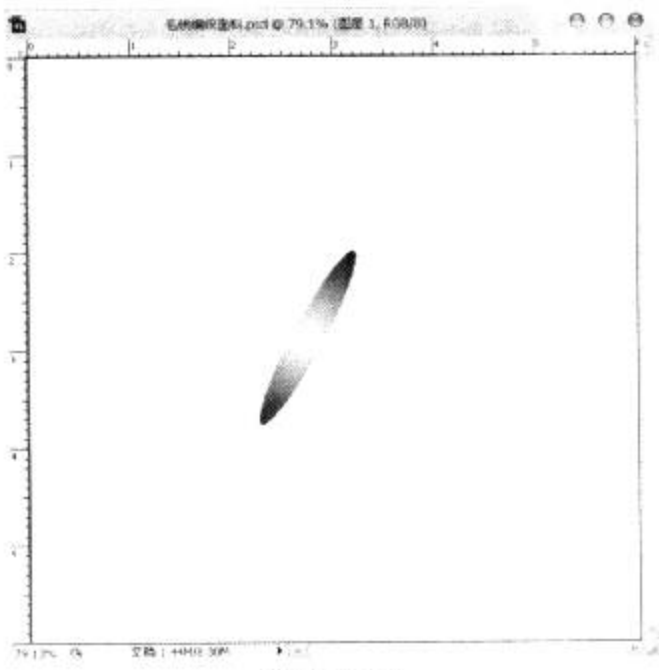


图 6-146

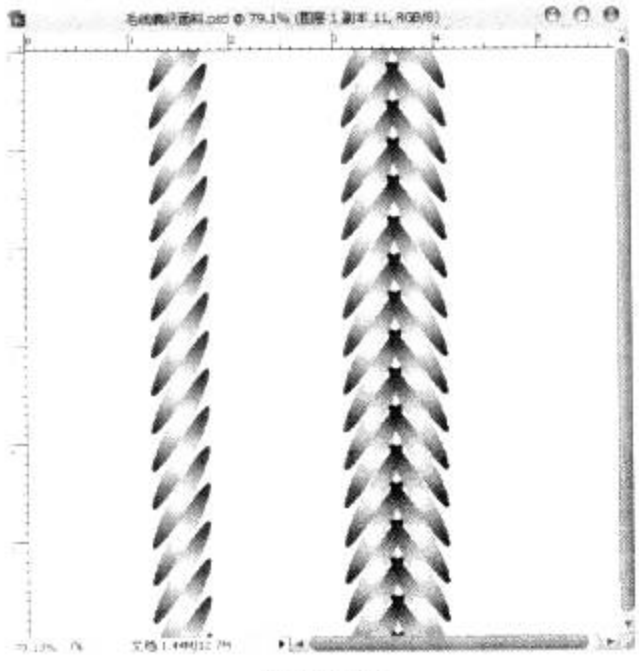


图 6-147

2．绘制一块毛线编织效果图形：选中一组毛线编织效果图形的图层，复制多个图层，按 Shift 键选择这些图层，将它们并列排齐，单击鼠标右键，选择“合并图层”命令，将所有图层合并，形成一块毛线编织效果图形（见图 6-148）。

3．面料效果制作：选择【滤镜】→【杂色】→【添加杂色】命令，弹出【添加杂色】对话框。按图 6-149 所示进行设置，单击【确定】按钮。

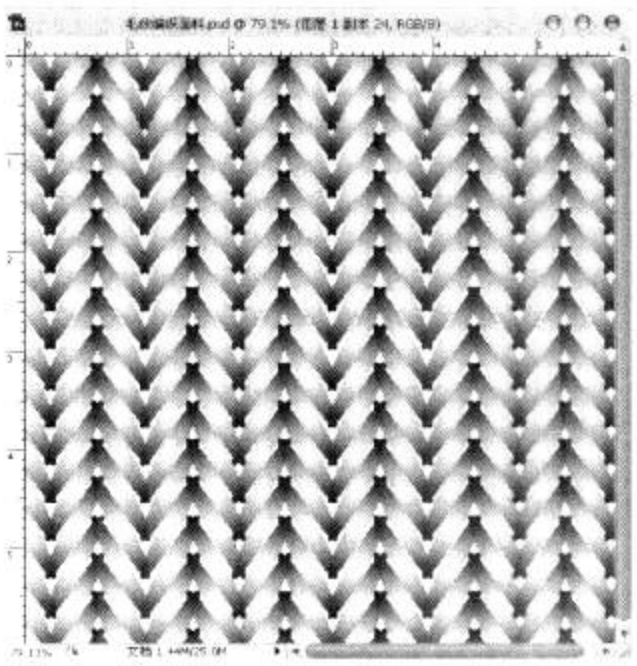


图 6-148

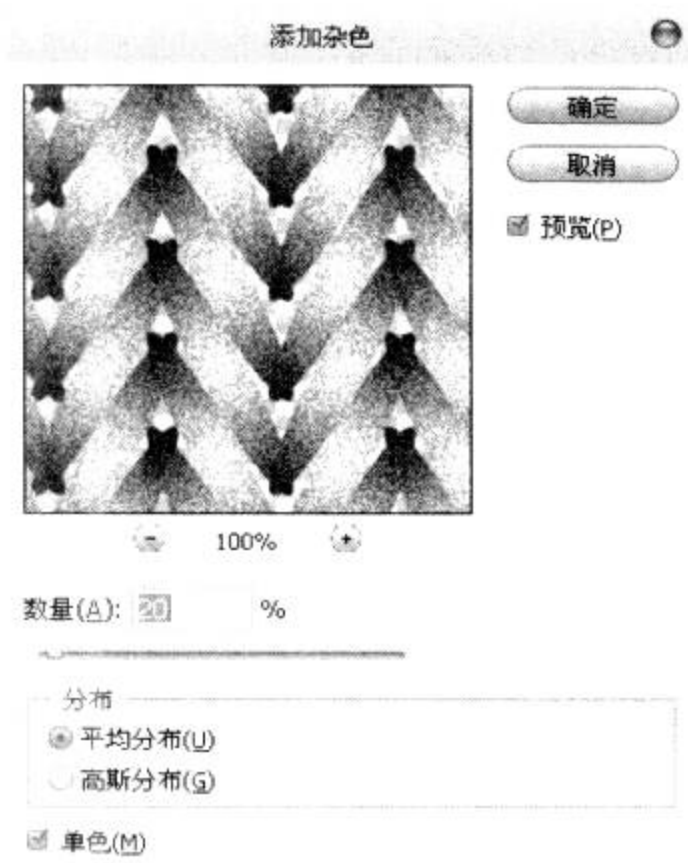


图 6-149

设置后的效果如图 6-150 所示。

选择【滤镜】→【模糊】→【动感模糊】命令，弹出【动感模糊】对话框。按图 6-151 所示进行设置，单击【确定】按钮。

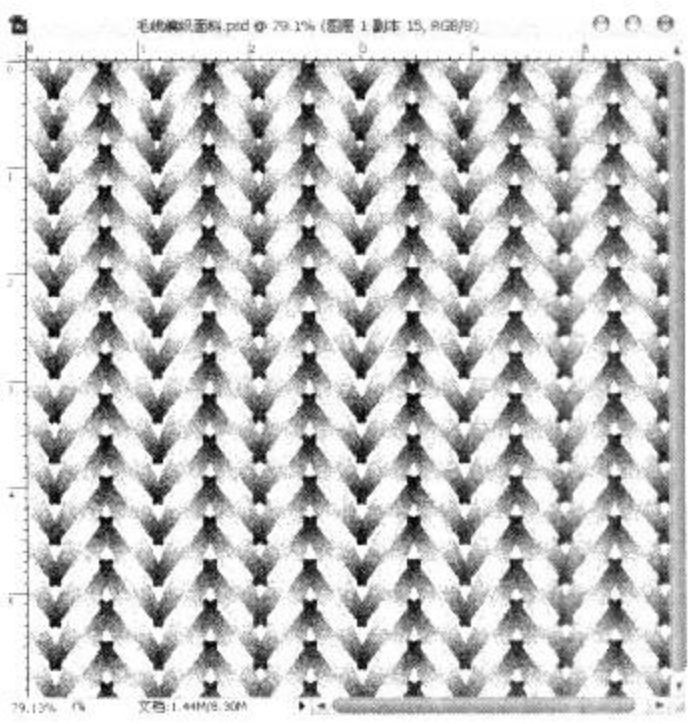


图 6-150

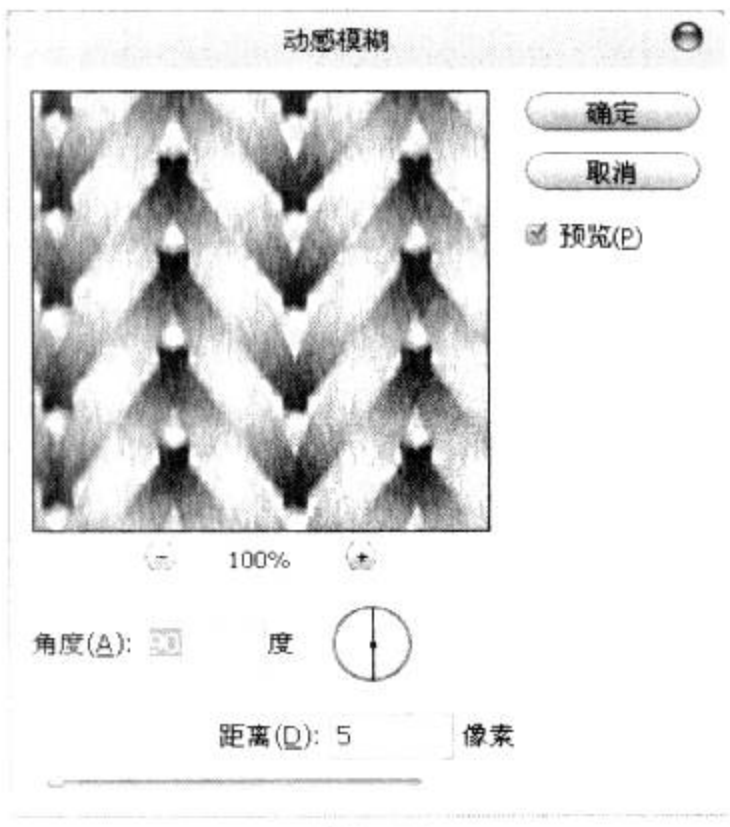


图 6-151

设置后的效果如图 6-152 所示。

4．切割毛边：整体选中毛线编织效果图形图层，选择【图像】→【画布大小】命令，弹出【画布大小】对话框。对文件大小进行裁剪，切除周边毛边的不规整部分，最终效果如图 6-153 所示。

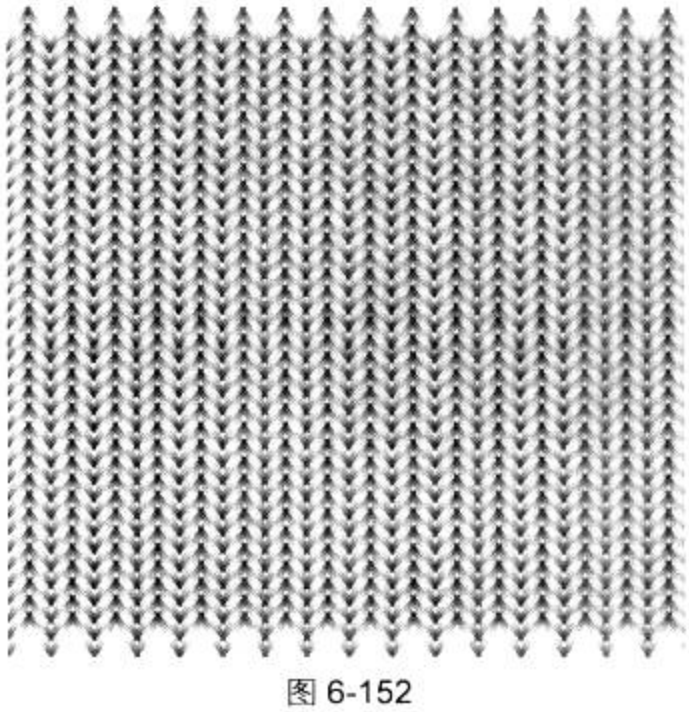


图 6-152

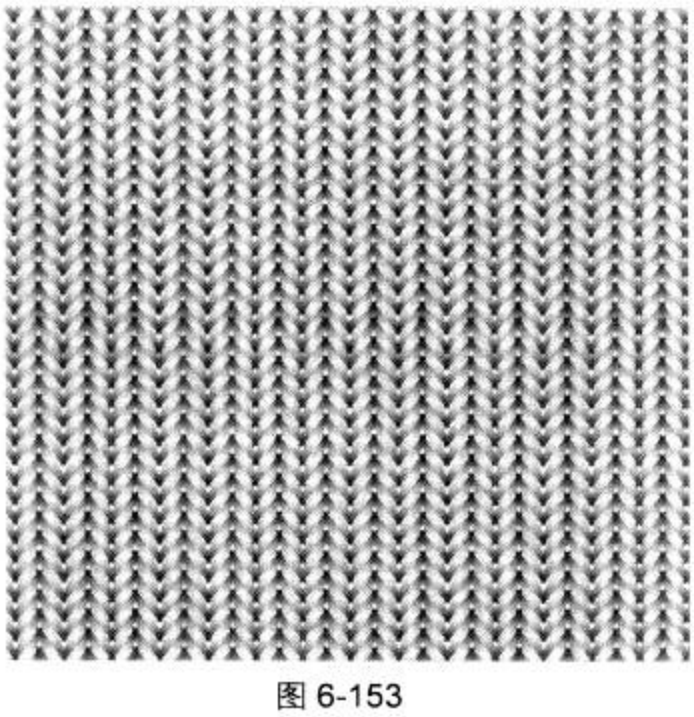


图 6-153

第 7 章

时装画的电脑表现技法

时装画的表现技法是指时装画与时装效果图，是展现服装形式美的手段之一，是一种用来表现设计、构思和表现服装与人体各部分关系的示意图。它着重表现服装的款式、工艺结构、材料、质地、色彩、风格和气质，并注重表现人体比例、人体各部位及服装的造型、色彩、设计原理，是服装设计中不可缺少的重要组成部分。我们只有熟练地掌握和运用时装画的基本理论及表现技法，才能准确地表现出自己的设计思想，并能不断完善自己的构思，使设计获得成功。

我们从广义上把时装画和时装效果图称之为时装画，实际上时装画和时装效果图还是有一定区别的。时装画具有独立的审美价值，侧重于表现感性的艺术表达，具备绘画艺术的共同特点。通常以优美的造型，富有情感的色彩，众多的风格、形式给人以美的享受，是一种理念的传达。而时装效果图是指表达时装设计构思的概略性的、快速的绘画。服装的结构及外形的描绘力求精确，并有创意说明、面料小样及平面图，是将设计师思想传达给客户或制板师的第一有效途径。

下面以 Photoshop CS3 为数字化工具，介绍常用时装画的电脑表现技法。



7.1 数字化勾线表现法

勾线表现法是最基本的方法，是一种“线描”形式，着重于表现服装的款式结构及质地，表现人体着装后的动态效果等。我们可以吸收传统的方法，也可以用装饰性强的线来表现。用线要求概括，线的来龙去脉、疏密变化都要交代清楚。利用勾线表现一些轻薄而柔韧的面料质感较好，能呈现规整、精致、富有装饰性的情趣。

数字化“勾线表现法”服装效果图的绘制程序是：图纸的设置、绘制比例线、绘制人体简约骨架、绘制人体、绘制服装等步骤，下面将详细进行介绍。

数字化“勾线表现法”服装效果图如图 7-1 所示。

一、图纸设置

打开 Photoshop CS3，选择【文件】→【新建】命令，在弹出的【新建】对话框中设置参数，单击【确定】按钮，新建一张空白图纸（见图 7-2）。



图 7-1

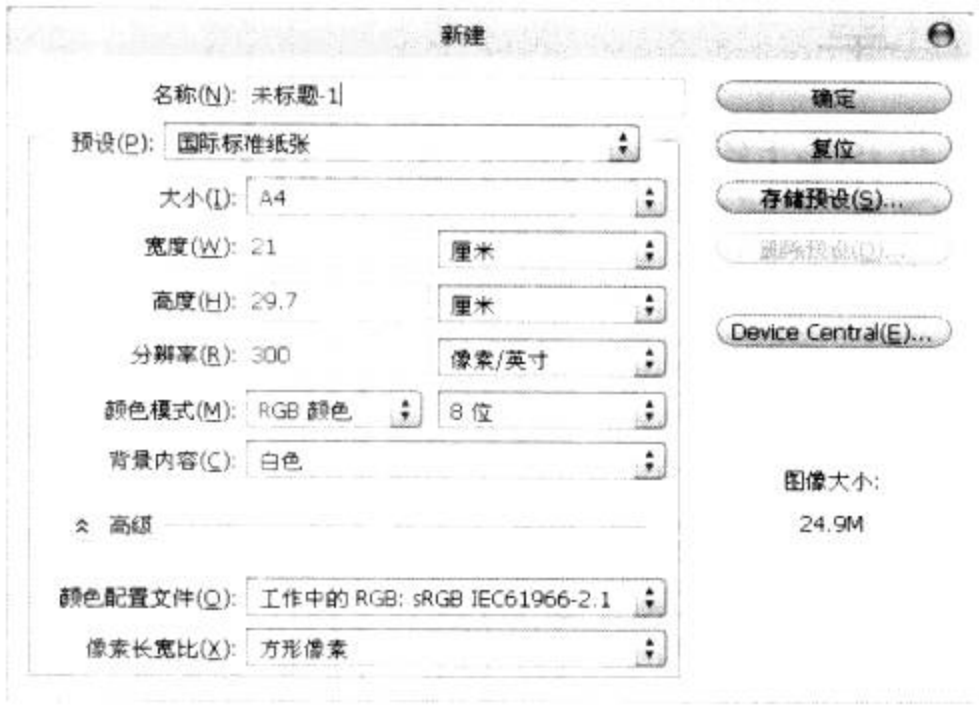


图 7-2

选择【编辑】→【首选项】→【单位与标尺】命令，在弹出的【首选项】对话框中设置参数，选择以“毫米”为绘图单位，其他设置为默认值，单击【确定】按钮（见图 7-3）。



图 7-3

选择【编辑】→【首选项】→【参考线、网格、切片和计数】命令，在弹出的【首选项】对话框中设置参数，将“参考线”的“颜色”设置为“自定”，将“样式”设置为“虚线”，其他设置为默认值，单击【确定】按钮（见图 7-4）。

通过上述步骤，我们完成了图纸的设置。这里图纸的设置是：A4 图纸、竖向摆放、绘图单位是毫米、绘图比例是 1:10。



图 7-4

注：由于绘制时装画时，图纸的设置都是相同的，以后不再重复叙述。

二、绘制比例线

1．绘制水平直线：单击钢笔工具，在画布上的一边单击一下，按住 Shift 键，在另一边再单击一下，绘制一条水平直线（见图 7-5）。

图 7-5

2．绘制比例线：按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击绘制好的直线并拖动直线，复制另一条直线，按相应的距离形成 9 头比例线，总高度是 180mm（见图 7-6）。

三、绘制人体

1．绘制人体基线：单击钢笔工具，在框架中间绘制一条竖向直线到底边，作为人体重心线。单击椭圆工具，在最上一格绘制一个竖向椭圆。单击钢笔工具，在第二格中上部绘制一条横向直线，作为肩线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，然后绘制一条直线，将该直线垂直移动到第四格下部。单击直接选择工具，调整直线长度的位置，作为臀位线。新建“图层 1”，单击路径选择工具，选中相应的路径，并将路径用红色描边（见图 7-7）。

图 7-6

2．绘制人体外形：单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，绘制手臂、胸部、腰部、臀部、下肢等轮廓路径，完成人体外形的绘制。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，调整人体外形。新建“图层 2”，单击路径选择工具，选中相应人体外形轮廓的路径，将路径用红色描边（见图 7-8）。

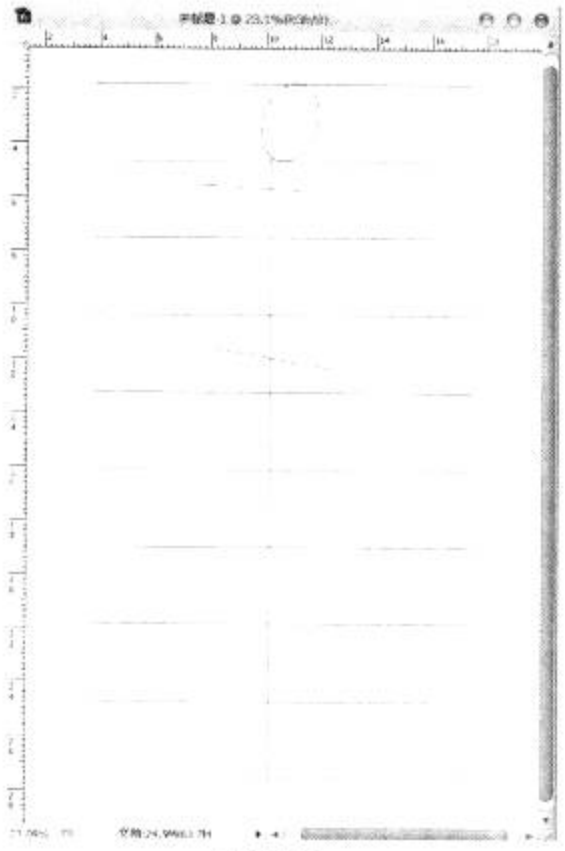


图 7-7

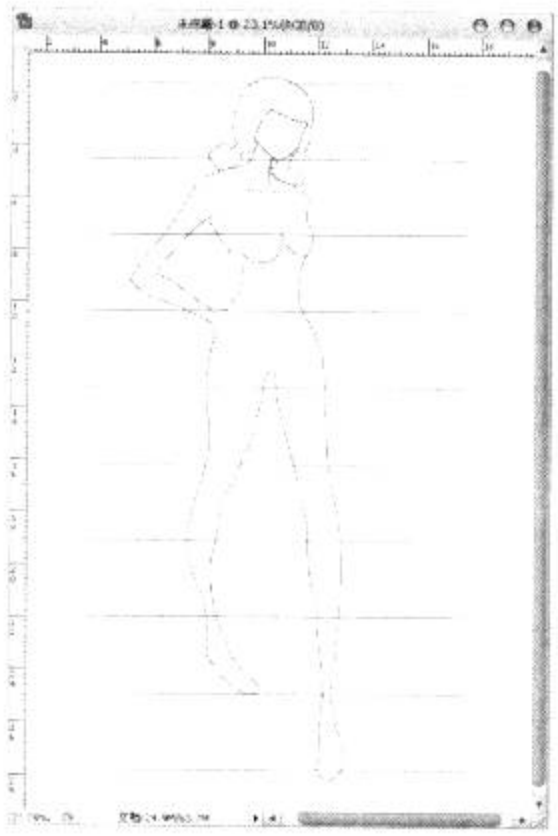


图 7-8

3．绘制人体细部：单击钢笔工具，绘制发丝、发绳、面部五官轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，进行适当调整，使其形成美观的人体。新建“图层 3”，单击路径选择工具，选中人体细部轮廓的路径，将路径用红色描边（见图 7-9）。

四、绘制服装

1．绘制服装外形：在人体基础上，单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，绘制裙子的大致轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并调整裙子的外形。新建“图层 4”，单击路径选择工具，选中裙子大致轮廓的路径，将路径用黑色描边（见图 7-10）。

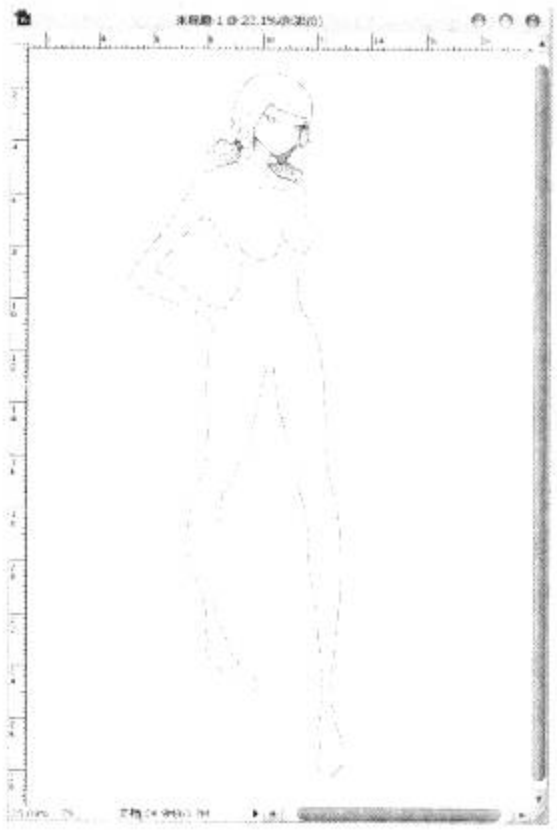


图 7-9



图 7-10

2．绘制服装细部：在服装的外形轮廓基础上，单击钢笔工具，进一步绘制裙子内轮廓和细部的路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当调整裙子的造型。在“图层 4”的基础上，单击路径选择工具，选中所有的路径，将路径用黑色描边，并删除“图层 1”、“图层 2”、“图层 3”的红色线稿（见图 7-11）。

3．绘制鞋子和完成效果图：单击钢笔工具，绘制鞋子的轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当调整鞋子的造型。在“图层 4”的基础上，单击路径选择工具，选中鞋子的路径，将路径用黑色描边。单击直接选择工具，和橡皮工具，对人体、服装进行适当的调整、涂抹（见图 7-12）。



图 7-11



图 7-12

7.2 黑白灰表现法

“黑白灰表现法”的颜色及层次节奏感比较强，能表现服装的色彩和质地，在时装画中也是用得比较多的一种方法。总之，不管是用线条还是黑白灰的时装画，都要求用线概括，适合于时装画的需要。

数字化“黑白灰表现法”服装效果图的绘制程序是：图纸的设置、绘制比例线、绘制人体简约骨架、绘制人体、绘制服装、绘制其他效果等步骤，下面将详细进行介绍。

数字化“黑白灰表现法”服装效果图如图 7-13 所示。

图纸的设置请参照 7.1 节中图纸的设置方法。

一、绘制比例线

单击钢笔工具，绘制一条水平直线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，复制另一条直线，按相应的距离形成 8 头比例线，总高度是 160mm（见图 7-14）。



图 7-13

图 7-14

二、绘制人体

1．绘制人体基线：单击钢笔工具，在框架中间绘制一条竖向直线到底边，作为人体重心线。单击椭圆工具，在最上一格绘制一个竖向椭圆。单击钢笔工具，在第二格中上部绘制一条横向直线，作为肩线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，再制一条直线，将该直线垂直移动到第三格下部，作为腰线。再制一条直线，将该直线垂直移动到第四格下部，作为臀位线。单击直接选择工具，调整直线长度的位置。新建“图层 1”，单击路径选择工具，选中相应的路径，并将路径用红色描边（见图 7-15）。

2．绘制人体外形：单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，绘制手臂、胸部、腰部、臀部、下肢等轮廓路径，完成人体外形的绘制。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并调整人体外形。新建“图层 2”，单击路径选择工具，选中相应人体外形轮廓的路径，将路径用红色描边（见图 7-16）。

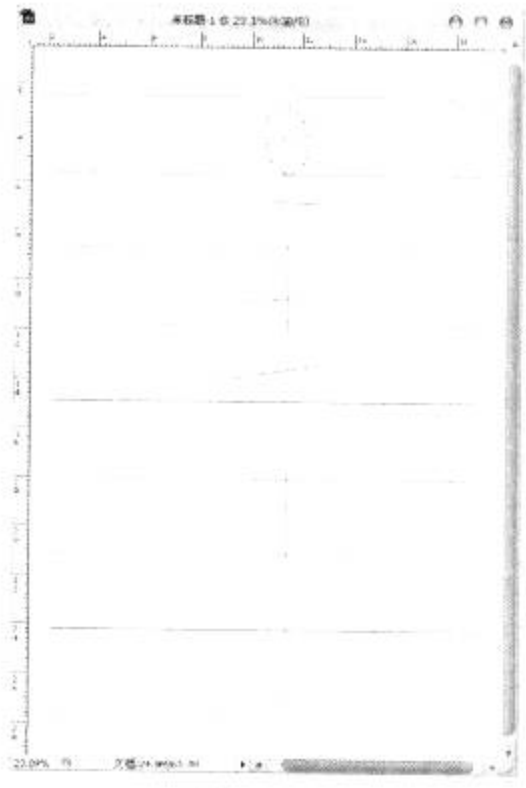


图 7-15

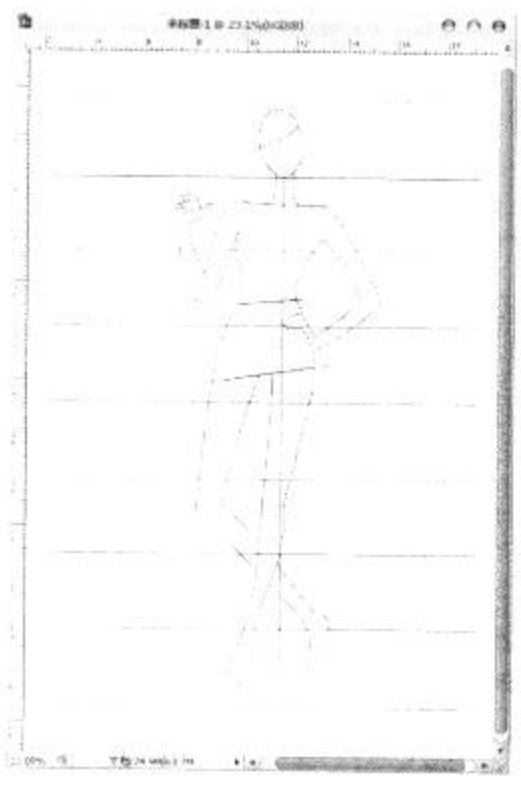


图 7-16

三、绘制服装

1．在人体基础上，单击添加锚点工具，按照现有图样或预想图样，进一步完善手臂、胸部、腰部、臀部、下肢等轮廓路径，完成人体外形的绘制。单击钢笔工具，分别绘制面部五官、鞋子和服装的大致轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当进行调整。新建“图层 3”，并将其命名为“线稿”图层。单击路径选择工具，选中图形轮廓的路径，将路径用黑色描边（见图 7-17）。

2．单击“图层 1”和“图层 2”，将它们拖到删除图层按钮上，将其删除，只保留黑色人体和服装的“线稿”图层（见图 7-18）。



图 7-17



图 7-18

四、填充颜色和完成效果图

为了修改方便，下面每填充一个部位的颜色，都要新建一个图层，并将图层重命名，写上各部位的名称，这样就不会混乱，也不会影响其他图层。

1．以已有图样或预想图样为参考，分块绘制不同的图形，为该图形填充相应颜色或突出黑白灰渐变颜色。新建一个图层，将图层名称重命名为“头发”。单击“线稿”图层，再单击魔棒工具选中头发的部分，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，在“头发”图层上填充颜色，或者按快捷键 Alt+Delete 填充前景色。利用同样的方法，将其他部位都填充上相应的颜色，分别绘制如图所示的黑色和灰色部分，获得更好的效果（见图 7-19）。

2．利用上述方法，进一步绘制黑、白、灰色块，使效果更丰富多彩（见图 7-20）。



图 7-19



图 7-20

7.3 色彩平涂表现法

“色彩平涂表现法”是时装画中装饰性比较强的一种方法。其色调均匀，涂色平服、细腻、厚实，有绒面感觉，它是依靠色块形状和色块之间的对比关系来表现形象特征的。“色彩平涂表现法”的效果图有勾线和不勾线两种。勾线时可以用墨色勾线，也可以用彩色勾线，比如：蓝色的可以用墨色勾线，也可以用淡蓝色来勾线，后者的装饰效果更强。应用什么方法和形式可根据自己的习惯和设计思想而定。

数字化“色彩平涂表现法”服装效果图的绘制程序是：图纸的设置、绘制比例线、绘制人体简约骨架、绘制人体、绘制服装、色彩填充等步骤，下面将详细进行介绍。

数字化“色彩平涂表现法”服装效果图如图 7-21。



图 7-21

图纸的设置请参照 7.1 节中图纸的设置方法。

一、绘制比例线

单击钢笔工具，绘制一条水平直线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，复制另一条直线，按相应的距离形成 9 头比例线，总高度是 180mm（见图 7-22）。

二、绘制人体骨架

单击钢笔工具，在框架中间绘制一条竖向直线到底边，作为人体重心线。单击椭圆工具，在最上一格绘制一个竖向椭圆。单击钢笔工具，在第二格中上部绘制一条横向直线，作为肩线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，再制一条直线，将该直线垂直移动到第三格下部，作为腰线。再制一条直线，将该直线垂直移动到第四格下部，作为臀位线。继续绘制使其形成两个对顶的梯形。新建“图层 1”，单击路径选择工具，选中相应的路径，并将路径用红色描边（见图 7-23）。

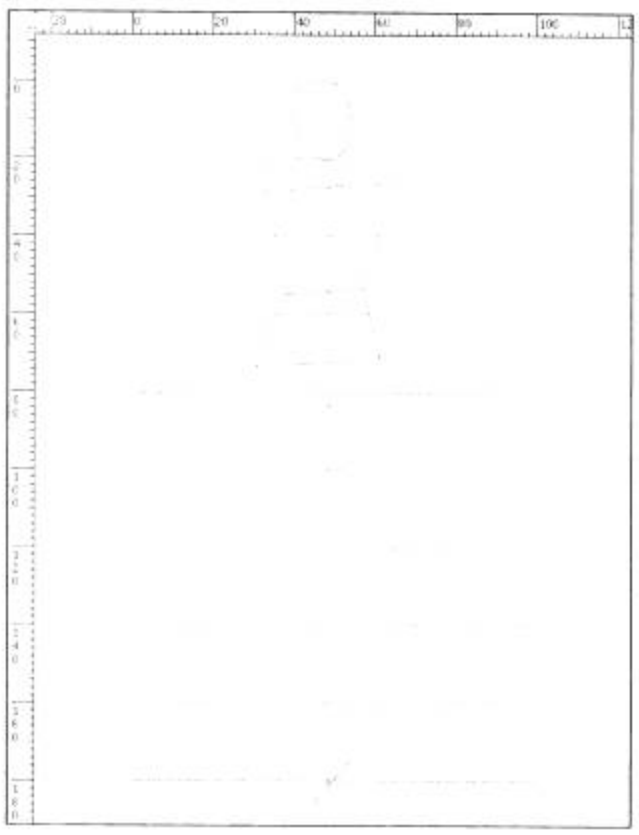


图 7-22

图 7-23

三、绘制人体

1．绘制人体的直线框图：单击钢笔工具，绘制人体直线框图。新建“图层 2”，单击路径选择工具，选中相应的路径，将路径用红色描边（见图 7-24）。

2．绘制人体：单击添加锚点工具，在人体直线框图的基础上，分别将有关直线转换为曲线，并分别修画相关曲线。单击钢笔工具和添加锚点工具，绘制发型、面部五官、内衣和鞋子轮廓路径，使其形成美观的人体。新建“图层 3”，并重命名为“线稿”。单击路径选择工具，选中相应的路径，将路径用黑色描边、并删除“图层 1”和“图层 2”（见图 7-25）。

四、绘制服装

在人体基础上，单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，绘制裙子、鞋子等服装、服饰轮廓路径，并将脸部、手部、腿部等路径进一步完善。单击橡皮擦工具，对不理想的地方进行修改。在“线稿”图层的基础上进行描边（见图 7-26）。

五、服装色彩填充

为了修改方便，下面每填充一个部位的颜色，都要新建一个图层，并将图层重命名，写上各部位的名称，这样就不会混乱，也不会影响其他图层。

新建一个图层，将图层名称重命名为“头发”。单击“线稿”图层，再单击魔棒工具选中

头发的部分，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，在“头发”图层上填充颜色，或者按快捷键 Alt+Delete 填充前景色。利用同样的方法，将其他部位都填充上相应的颜色。

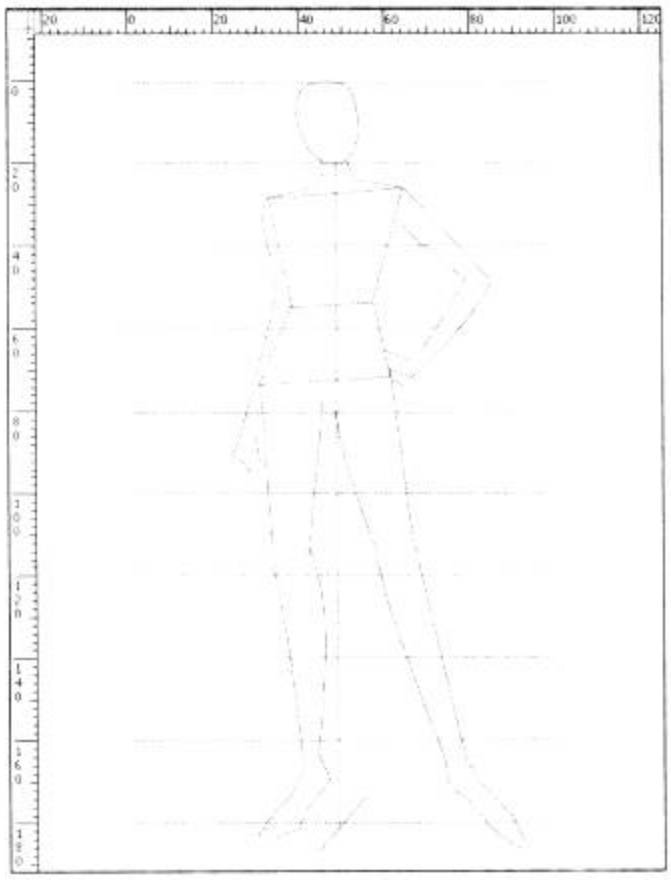


图 7-24

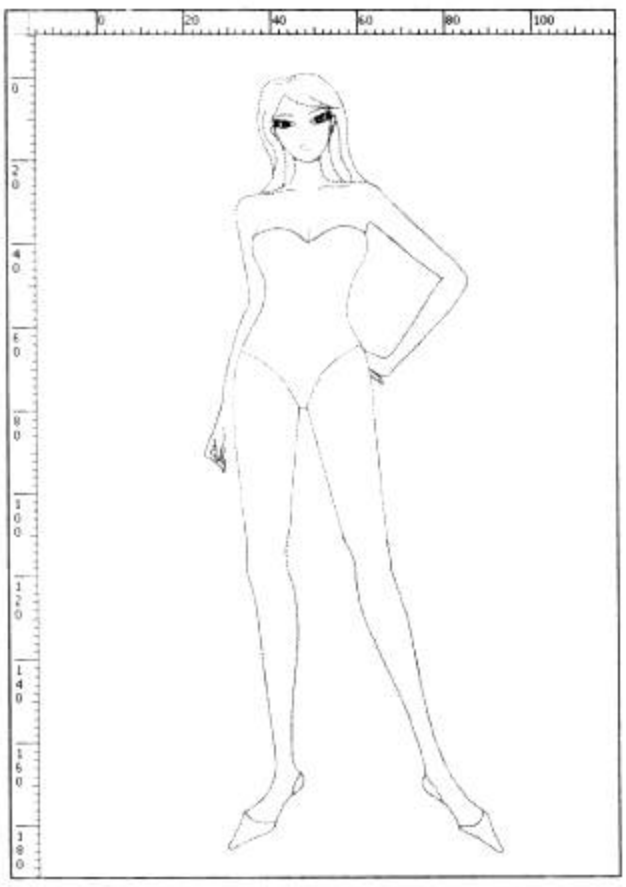


图 7-25

单击椭圆工具，按住 Shift 键，绘制出大小不一的圆形。单击路径选择工具，将这些圆形不规则地排放好，并将其用红色描边。这样即完成了色彩平涂表现法（见图 7-27）。

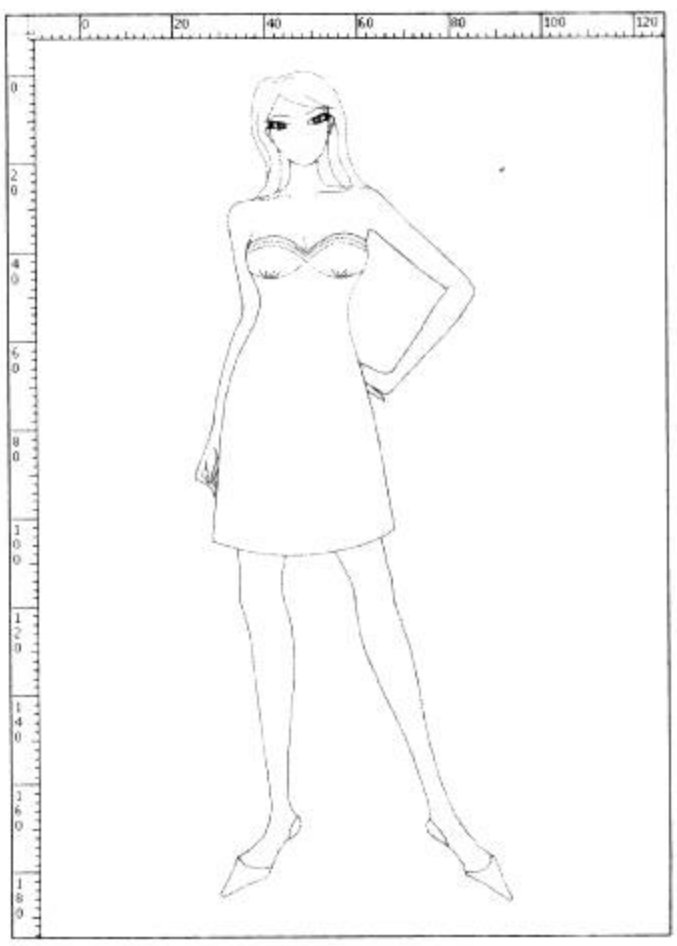


图 7-26



图 7-27

7.4 色彩明暗表现法

“色彩明暗表现法”是时装画中装饰性比较强的一种方法。“色彩明暗表现法”主要是利用明暗阴影来表现服装的立体效果，其绘制技法是在色彩平涂的基础上绘制明暗阴影效果。

数字化“色彩明暗表现法”服装效果图的绘制程序是：图纸的设置、绘制比例线、绘制人体简约骨架、绘制人体、绘制服装、色彩填充、绘制色彩明暗效果、绘制高光等步骤，下面将详细进行介绍。

数字化“色彩明暗表现法”服装效果图如图 7-28 所示。



图 7-28

图纸的设置请参照 7.1 节中图纸的设置方法。

一、绘制比例线

单击钢笔工具，绘制一条水平直线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，复制另一条直线，按相应的距离形成 10 头比例线，总高度是 200mm（见图 7-29）。

二、绘制人体骨架

单击钢笔工具，在框架中间绘制一条竖向直线到底边，作为人体重心线。单击椭圆工具，在最上一格绘制一个竖向椭圆。单击钢笔工具，在第二格中上部绘制一条横向直线，作为肩线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，再制一条直线，将该直线垂直移动到第三格下部，作为腰线。再制一条直线，将该直线垂直移动到第四格下部，作为臀位线。单击直接选择工具，调整直线长度的位置。新建“图层 1”，单击路径选择工具，选中相应的路径，并将路径用红色描边（见图 7-30）。



图 7-29

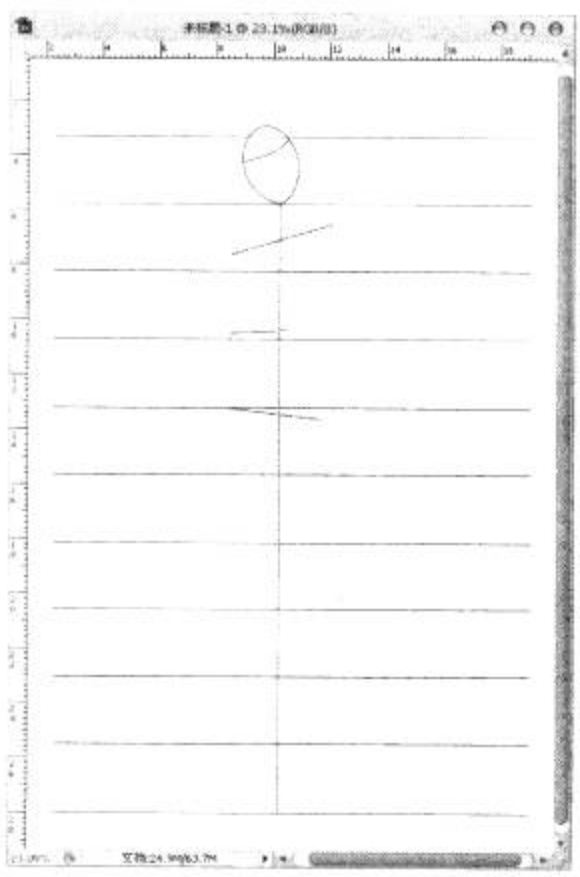


图 7-30

三、绘制人体

1．绘制人体的直线框图：单击钢笔工具，绘制人体直线框图。新建“图层 2”，单击路径选择工具，选中相应的路径，将路径用红色描边（见图 7-31）。

2．绘制人体：单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并进行适当调整使其人体线条更加圆滑，形成美观的人体。新建“图层 3”，单击路径选择工具，选中人体轮廓的路径，将路径用红色描边（见图 7-32）。

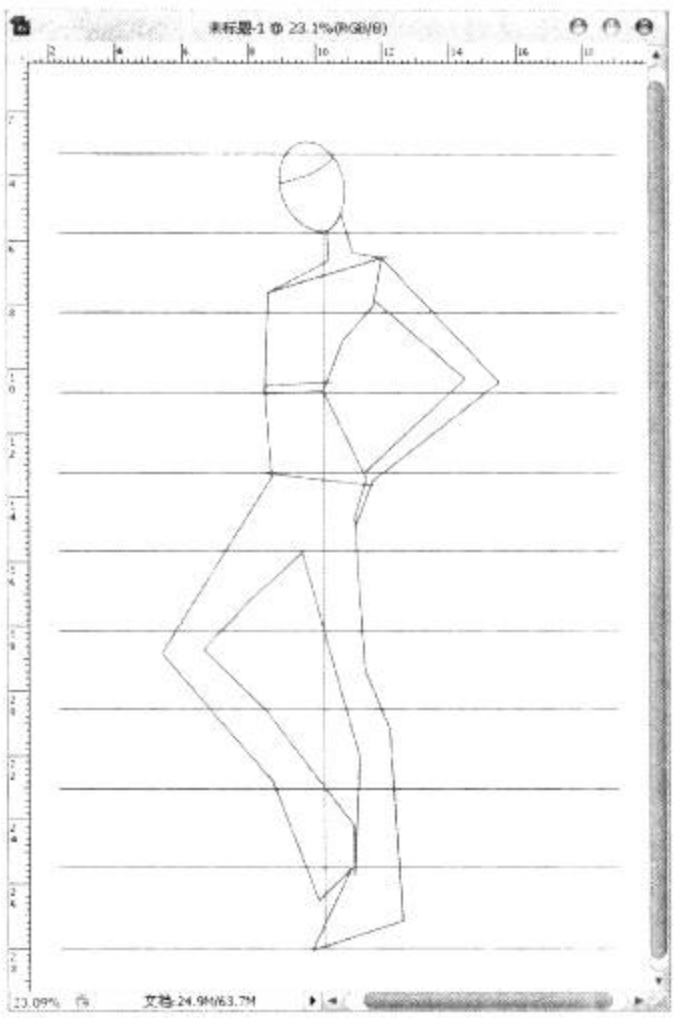


图 7-31

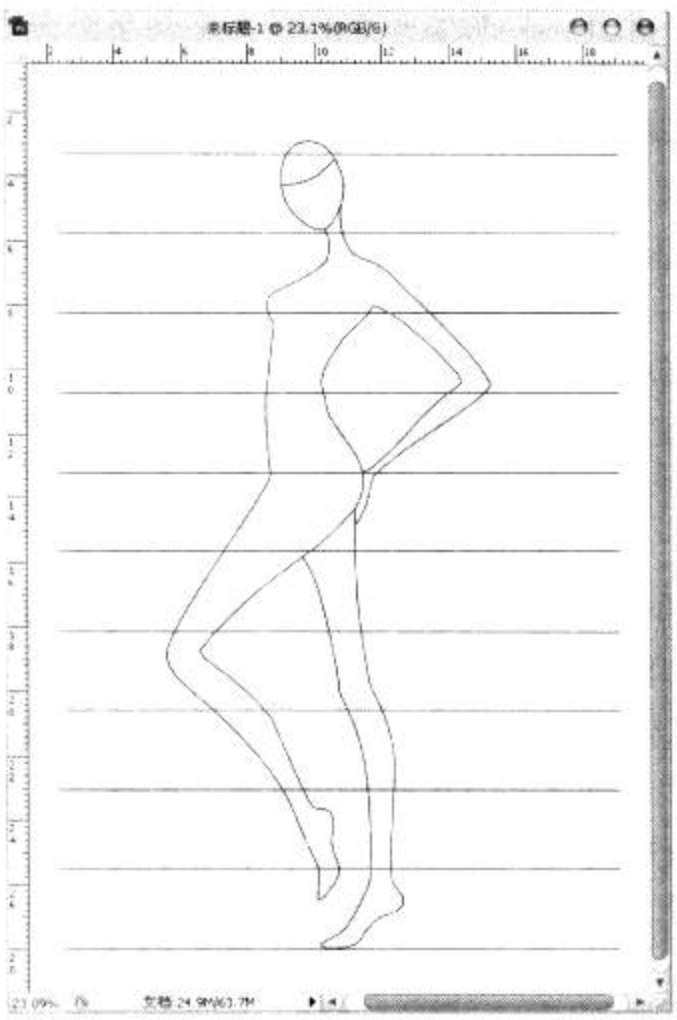


图 7-32

四、绘制服装

1．在人体基础上，单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，分别绘制帽子、上衣、裤子、腰带、鞋子等服装、服饰的大致轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当调整造型。新建“图层 4”，并将图层名称重命名为“线稿”。单击路径选择工具，选中服装外形轮廓的路径，将路径用黑色描边（见图 7-33）。

2．单击“图层 1”、“图层 2”和“图层 3”，并将它们拖到删除图层按钮上，将其删除，只保留黑色人体和服装的“线稿”图层（见图 7-34）。

五、服装色彩填充

为了修改方便，下面每填充一个部位的颜色，都要新建一个图层，并将图层名称重命名，写上各部位的名称，这样就不会混乱，也不会影响其他图层。

1．以已有图样或预想图样为参考，分块绘制不同的图形，为该图形填充相应颜色。新建一个图层，将图层名称修改为“头发”。单击“线稿”图层，再单击魔棒工具选中头发的部分，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，在“头发”图层上填充颜色，或者按快捷键

Alt+Delete 填充前景色。

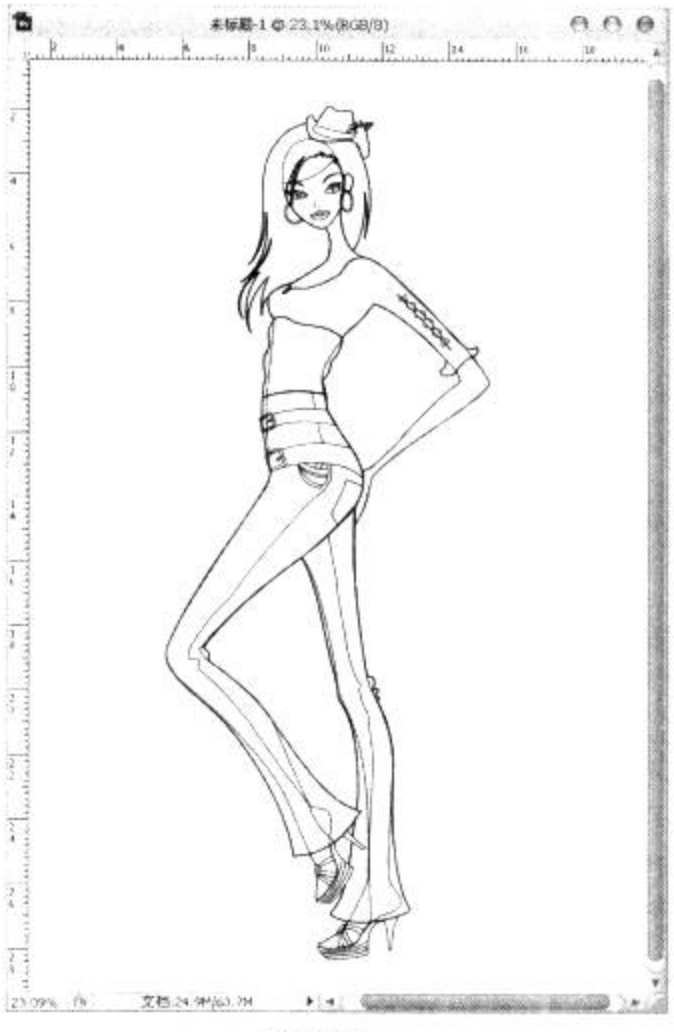


图 7-33



图 7-34

2．单击魔棒工具选中上衣的部分，新建一个图层，将图层名称修改为“上衣”。单击渐变工具，选中线性渐变按钮，调整好渐变工具的颜色，对其填充线性渐变。

3．利用上述两种方法，将其他部位都填充上相应的颜色，获得更好的效果。

4．选择图层蒙版，制作上衣下部花纹的图案效果（见图 7-35）。

5．将花纹图案拖动到人体上，使其可以覆盖下衣服装（见图 7-36）。

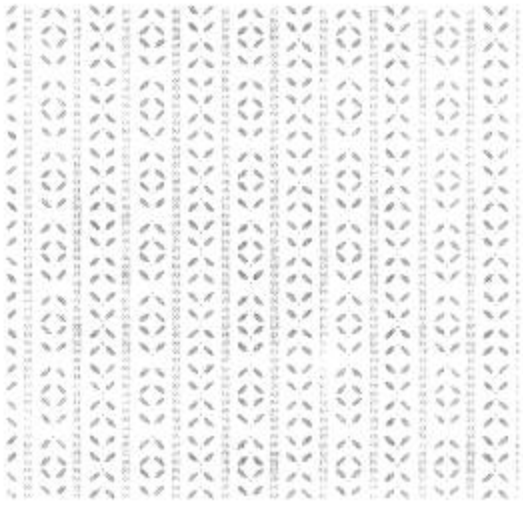


图 7-35



图 7-36

6．在“图层”面板上，去除“花纹图案”图层的指示图层可见性，再在“线稿”图层上单击魔棒工具选中需要制作的服装部分（见图 7-37）。

7．选中“花纹图案”图层，并恢复其图层的指示图层可见性，选择【图层】→【图层蒙版】→【显示选区】命令（见图 7-38）。

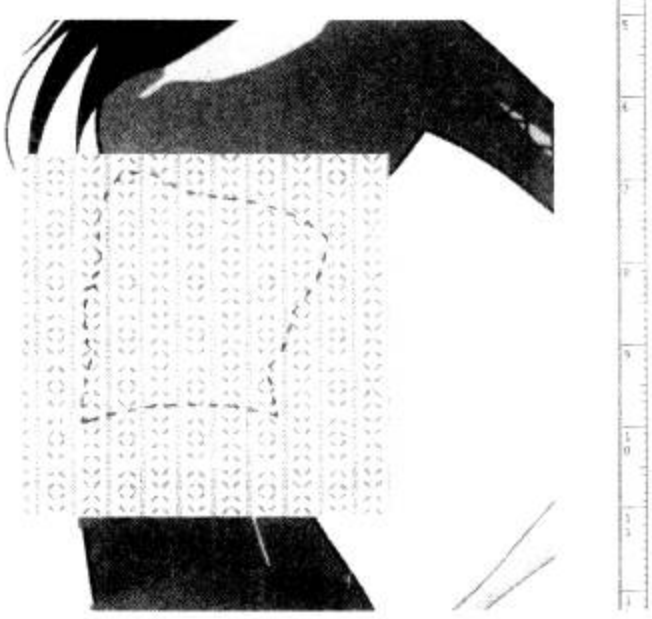


图 7-37



图 7-38

添加图层蒙版后的效果如图 7-39 所示。

六、绘制色彩明暗效果

根据色彩光线原理和服装、服饰的着装状态，单击钢笔工具，分别绘制头发、上衣、裤子、皮肤的暗部路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当进行调整。新建一个图层，单击路径选择工具，选中刚绘制好的头发暗部路径，单击将路径作为选区载入工具，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，填充其颜色。利用同样的方法，绘制效果图的暗部，将其他部位都填充上相应的颜色，使效果图的立体感更强（见图 7-40）。

七、绘制高光和完成效果图

1．单击钢笔工具，分别绘制头发、上衣、裤子的高光路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当进行调整。新建一个图层，单击路径选择工具，选中刚绘制好的头发高光路径，单击将路径作为选区载入工具，在调色板上选中相应的颜色，单击油漆桶工具，填充其颜色（见图 7-41）。

2．利用同样的方法，根据光照方向，为其他服装部件填充相应的基本颜色，填充多层颜色和高光颜色（见图 7-42）。



图 7-39



图 7-40



图 7-41



图 7-42

7.5 色彩对比表现法

“色彩对比表现法”是以低彩度的色调为基础，配合颜色的色相对比，由彩度（饱和度）控制的色彩对比调和。从整体看，对照感较弱，可以说是朦胧而柔和的对比，使全体统一为柔和的特征。这里讲的对比色，其对比的范围较大一些，不像色相环上的直线对比。在配色时，只要不改变色彩的面积大小、色彩块数量的多少，色彩的纯度上有所变化，就能够改变一组对比色的对比程度，能够产生不同的对比效果。

数字化“色彩对比表现法”服装效果图的绘制程序是：图纸的设置、绘制比例线、绘制人体简约骨架、绘制人体、绘制服装、色彩填充、修饰效果等步骤，下面将详细进行介绍。

数字化“色彩对比表现法”服装效果图如图 7-43 所示。



图 7-43

图纸的设置请参照 7.1 节中图纸的设置方法。

一、绘制比例线

单击钢笔工具，绘制一条水平直线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，复制另一条直线，按相应的距离形成 9 头比例线，总高度是 180mm（见图 7-44）。

二、绘制人体骨架

单击钢笔工具，在框架中间绘制一条竖向直线到底边，作为人体重心线。单击椭圆工具，在最上一格绘制一个竖向椭圆。单击钢笔工具，在第二格中上部绘制一条横向直线，作为肩线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，然后绘制一条直线，将该直线垂直移动到第三格下部，作为腰线。新建“图层 1”，单击路径选择工具，选中相应的路径，并将路径用红色描边（见图 7-45）。

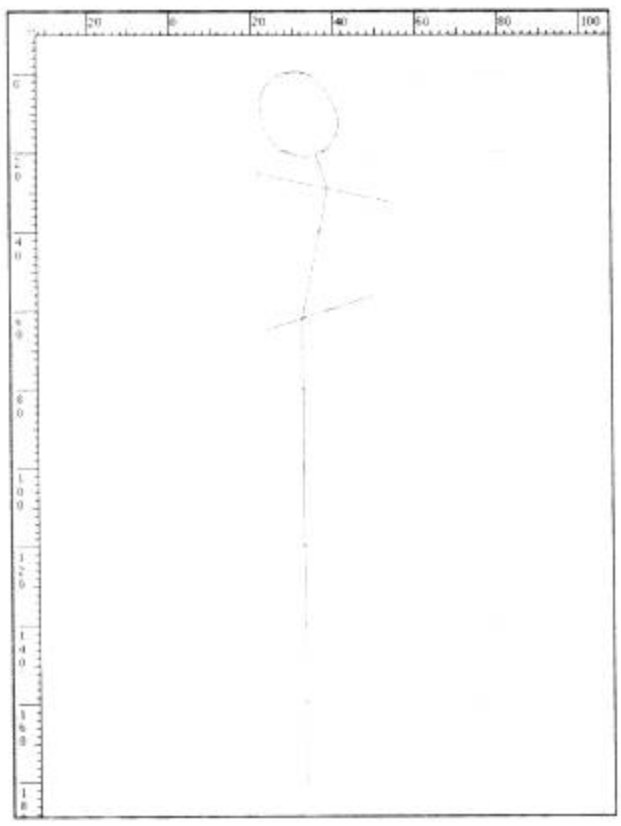


图 7-44

图 7-45

三、绘制人体

单击钢笔工具，绘制人体直线框图。新建“图层 2“，单击路径选择工具，选中相应的路径，将路径用红色描边（见图 7-46）。

四、绘制服装

在人体基础上，单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，绘制衬衣、裙子、鞋子等服装、服饰轮廓路径，并将头发、脸部、手部、腿部路径等部位完善。单击橡皮擦工具，对不理想的地方进行修改。新建一个图层，将其命名为“线稿”图层，并用黑色进行描边（见图 7-47）。

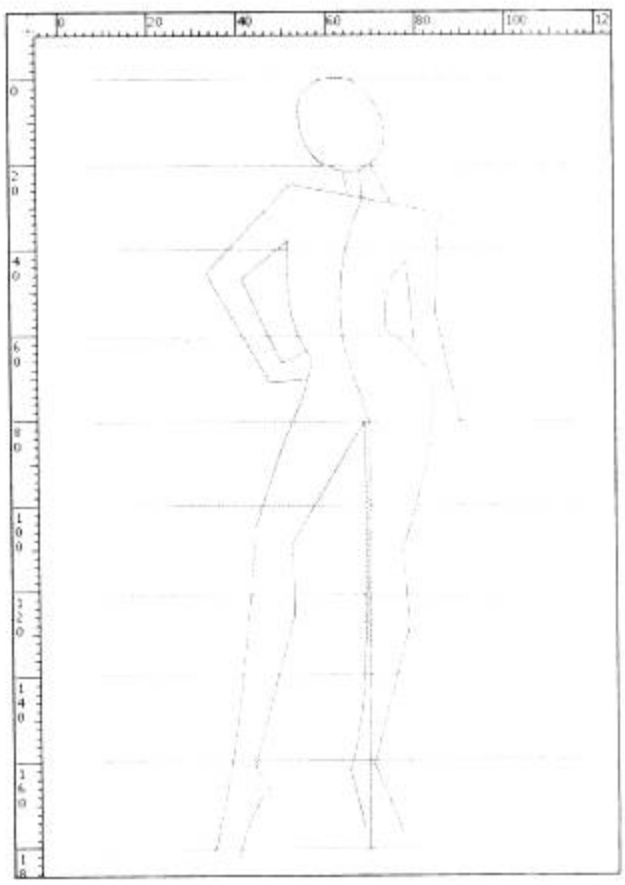


图 7-46



图 7-47

五、服装色彩填充

1．新建一个图层，并将其命名为“衬衣”，然后单击“线稿”图层，单击魔棒工具选中衬衣的部分，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，在“衬衣”图层上填充颜色，或者按快捷键 Alt+Delete 填充前景色。设置图层的混合模式，将模式更改为“正片叠底”。下面以衬衣做示范（见图 7-48）。

2．在调色板上选中适当的颜色，单击画笔工具，调整好画笔的大小，在“衬衣”图层上根据光照方向和布料的纹理绘制衣服的暗部。如要修改，可在调色板上选中衬衣的底色直接修改画错的暗部（见图 7-49）。

3．在调色板上选中适当的颜色，单击画笔工具，调整好画笔的大小，在“衬衣”图层上根据光照方向和布料的纹理绘制衣服的高光。如要修改，也可在调色板上选中衬衣的底色直接修改画错的亮部（见图 7-50）。



图 7-48



图 7-49



图 7-50

4．利用同样的方法，为其他服装部件填充相应的基本颜色，填充多层颜色和高光颜色（见图 7-51、图 7-52 和图 7-53）。



图 7-51



图 7-52



图 7-53

六、修饰效果

单击画笔工具的画笔预设，选择其中合适的画笔“散布叶片”，调节好画笔预设的“散布”和“形状动态”的数值，任意在“背景”图层绘制叶片散布的效果。这样即完成了数字化“色彩对比表现法”服装效果图的绘制（见图 7-54）。



图 7-54



7.6 色彩点缀表现法

“色彩点缀表现法”实际上也是一种对比，只是点缀和强调的部位和面积相对较小。在时装画处理中，有时为了弥补其色彩过于平淡，或者有意强调某一个重点，常常会运用点缀和强调的艺术手法，达到增加时装画的艺术效果，但是其手法的运用要根据服装设计原理和色彩整体性、统一性，注意色彩整体平衡效果。

数字化“色彩点缀表现法”服装效果图的绘制程序是：图纸的设置、绘制比例线、绘制人体、绘制服装、色彩填充、绘制花纹图案、绘制手袋等步骤，下面将详细进行介绍。

数字化“色彩点缀表现法”服装效果图如图 7-55 所示。



图 7-55

图纸的设置请参照 7.1 节中图纸的设置方法。

一、绘制比例线

单击钢笔工具，绘制一条水平直线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，复制另一条直线，按相应的距离形成 9 头比例线，总高度是 180mm（见图 7-56）。

二、绘制人体

1．单击钢笔工具，在框架中间绘制一条竖向直线到底边，作为人体重心线。单击椭圆工具，在最上一格绘制一个竖向椭圆。单击钢笔工具，在第二格中上部绘制一条横向直线，作为肩线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，再制一条直线，将该直线垂直移动到第三格下部，作为腰线。再制一条直线，将该直线垂直移动到第四格下部，作为臀位线。继续绘制使其形成两个对顶的梯形。新建“图层 1”，单击路径选择工具，选中相应的路径，并将路径用红色描边（见图 7-57）。

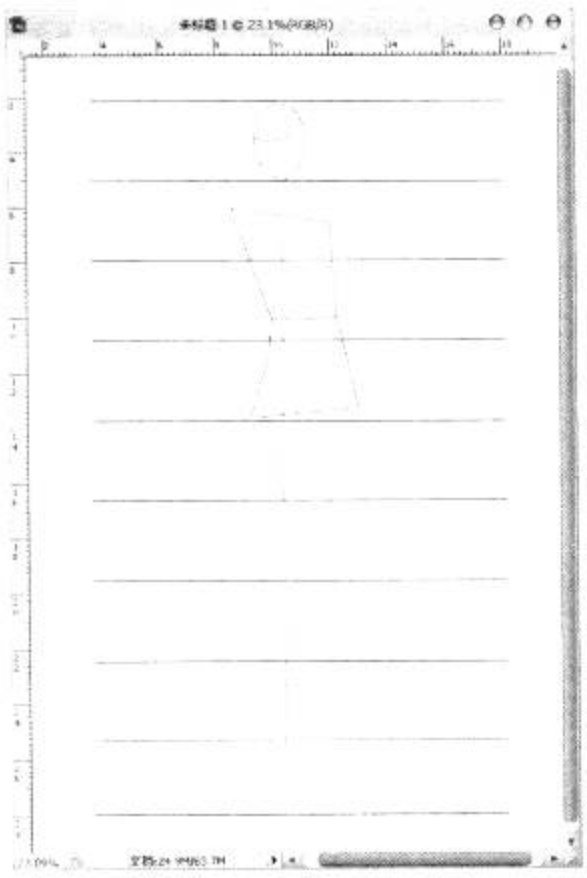


图 7-56

图 7-57

2．单击钢笔工具，绘制人体直线框图。新建“图层 2”，单击路径选择工具，选中相应的路径，将路径用红色描边（见图 7-58）。

3．单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，绘制手臂、胸部、腰部、臀部、下肢等轮廓路径，完成人体外形的绘制。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当调整人体外形。新建“图层 3”，单击路径选择工具，选中相应人体外形轮廓的路径，将路径用红色描边（见图 7-59）。

三、绘制服装

1．在人体基础上，单击添加锚点工具，按照现有图样或预想图样，进一步完善手臂、胸部、腰部、臀部、下肢等轮廓路径，完成人体外形的绘制。单击钢笔工具，分别绘制头发形状、面部五官和服装的大致轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当进行调整。新建“图层 4”，并将其命名为“线稿”。单击路径选择工具，选中图形轮廓的路径，将路径用黑色描边（见图 7-60）。

2．单击“图层 1”、“图层 2”和“图层 3”，将它们拖到删除图层按钮上，将其删除，只保留人体和服装的“线稿”图层（见图 7-61）。

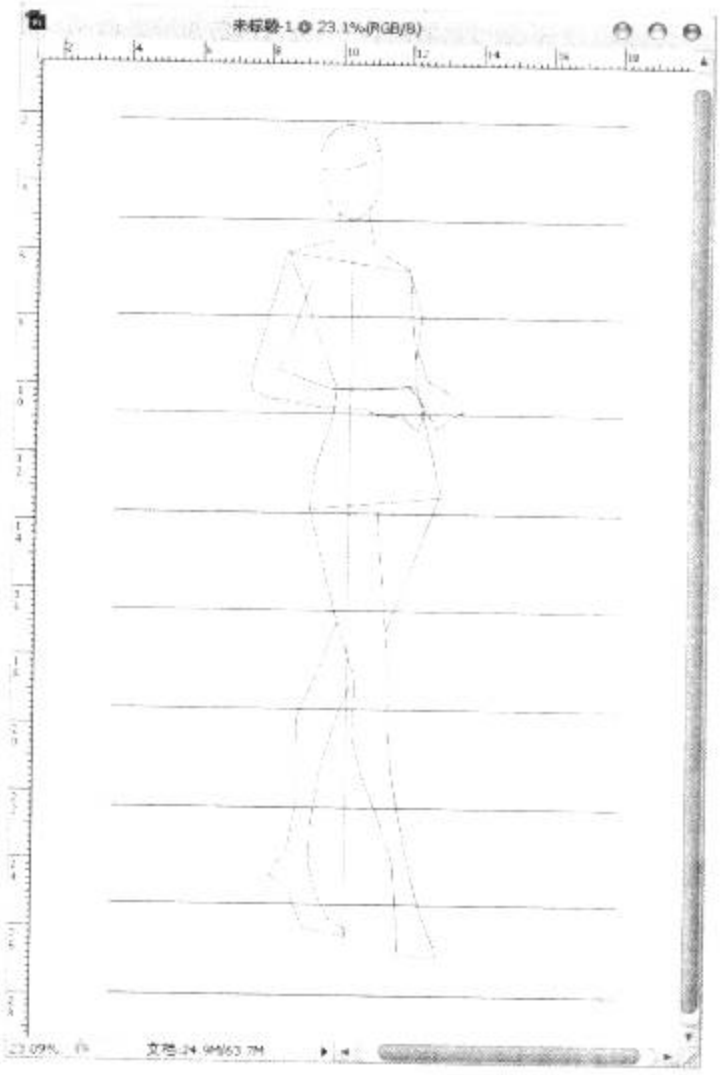


图 7-58

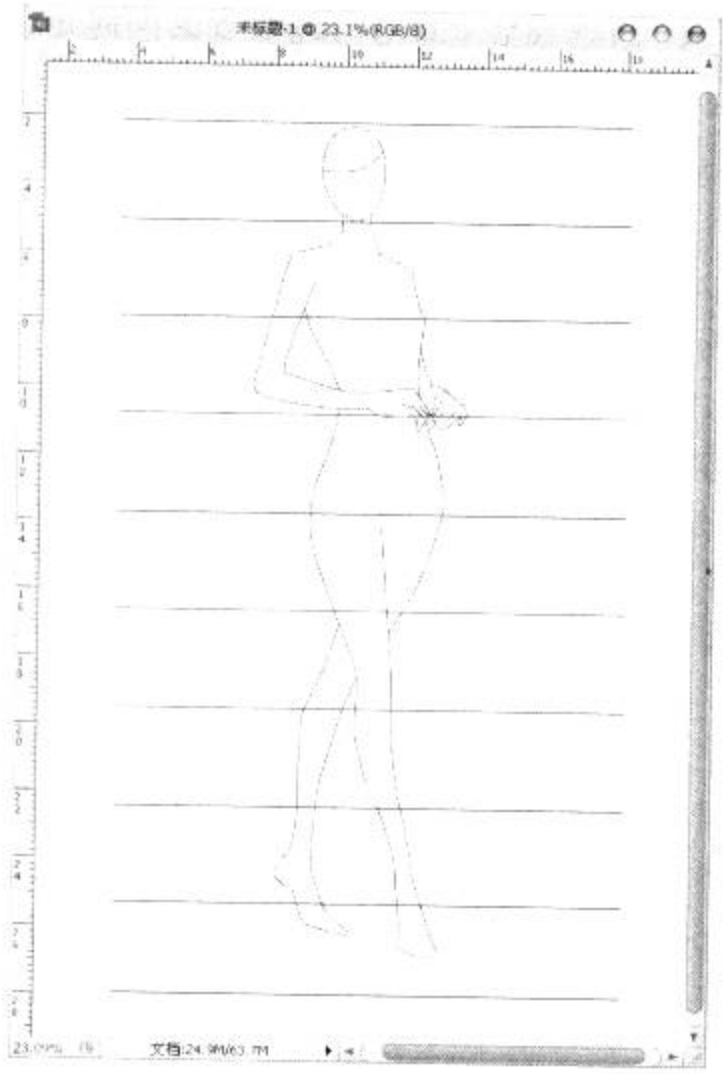


图 7-59

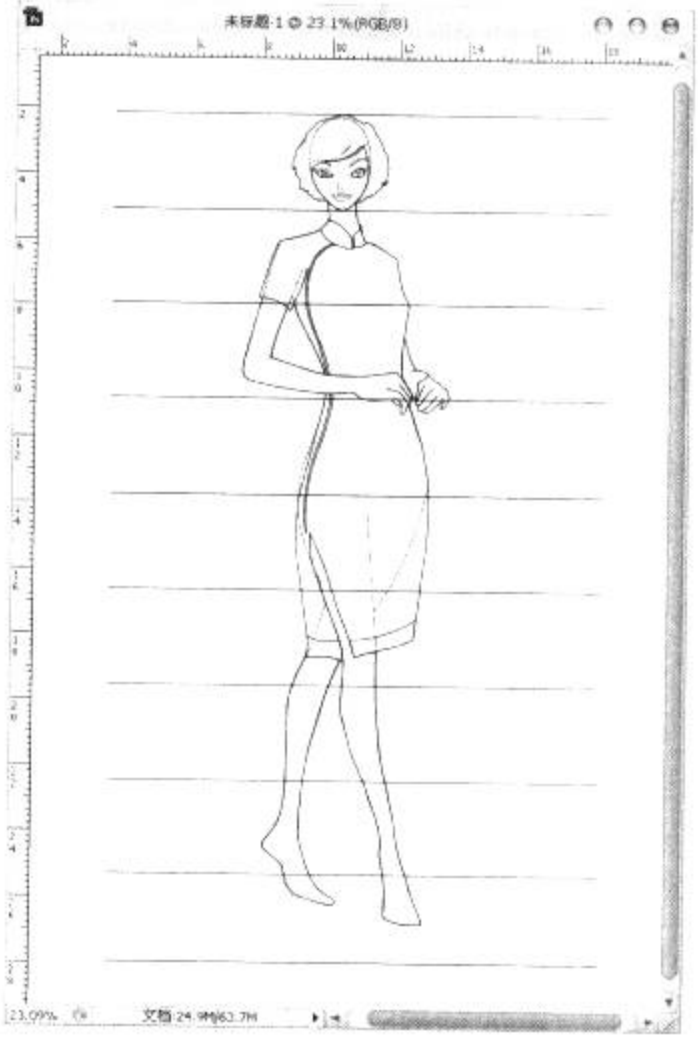


图 7-60

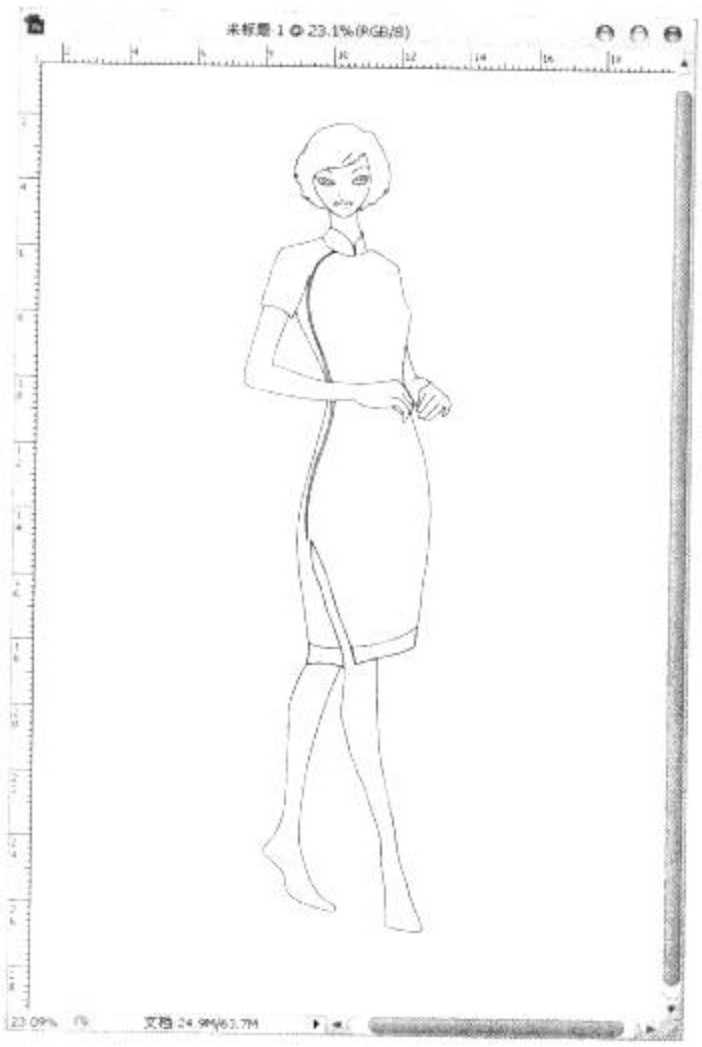


图 7-61

3．单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，绘制鞋子轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并进行适当调整。选中“线稿”图层，单击路径选择工具，选中鞋子轮廓的路径，将路径用黑色描边（见图 7-62）。

四、色彩填充

为了修改方便，下面每填充一个部位的颜色，都要新建一个图层，并将图层进行重命名，写上各部位的名称，这样就不会混乱，也不会影响其他图层。

1．以已有图样或预想图样为参考，分块绘制不同的图形，为该图形填充相应颜色。新建一个图层，并用黑色进行描边，将图层重命名为“头发”，然后单击“线稿”图层，再单击魔棒工具选中头发的部分，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，在“头发”图层上填充颜色，或者按快捷键 Alt+Delete 填充前景色。利用同样的方法，将其他部位都填充上相应的颜色，获得更好的效果。

2．根据色彩光线原理和服装、服饰的着装状态，单击钢笔工具，分别绘制连衣裙、皮肤、鞋子的暗部路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当进行调整。新建一个图层，单击路径选择工具，选中刚绘制好的连衣裙暗部路径，单击将路径作为选区载入工具，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，填充其颜色。利用同样的方法，绘制效果图的亮部，将其他部位都填充上相应的颜色，使效果图的立体感更强（见图 7-63）。

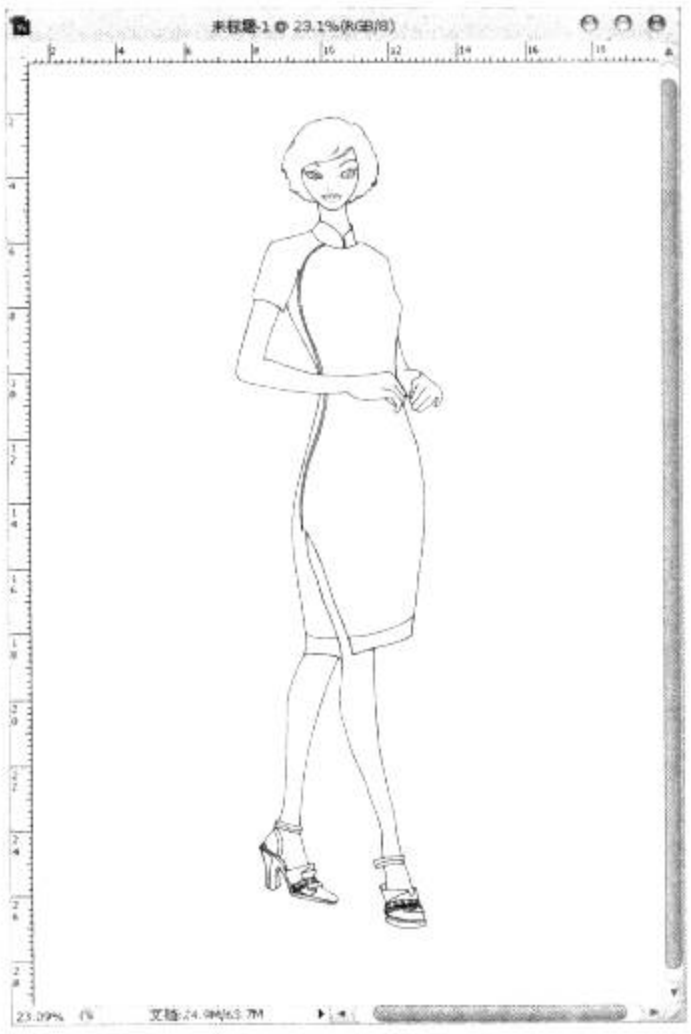


图 7-62



图 7-63

五、绘制花纹图案

单击钢笔工具，绘制花朵和叶子的轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当进行调整。新建一个图层，单击路径选择工具，选中刚绘制好的花朵路径，单

击将路径作为选区载入工具 ，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，填充其颜色。利用同样的方法，绘制叶子轮廓，并填充相应的颜色（见图 7-64）。

六、绘制手袋和适当调整

单击钢笔工具，绘制手袋轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当进行调整。根据色彩光线原理，分别为手袋填充不同的明暗灰色块面。新建一个图层，单击路径选择工具，选中刚绘制好的手袋路径，单击将路径作为选区载入工具 ，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，填充其颜色。利用同样的方法，绘制效果图的暗部、高光等其他部位，并填充相应的颜色，使效果图的立体感更强（见图 7-65）。

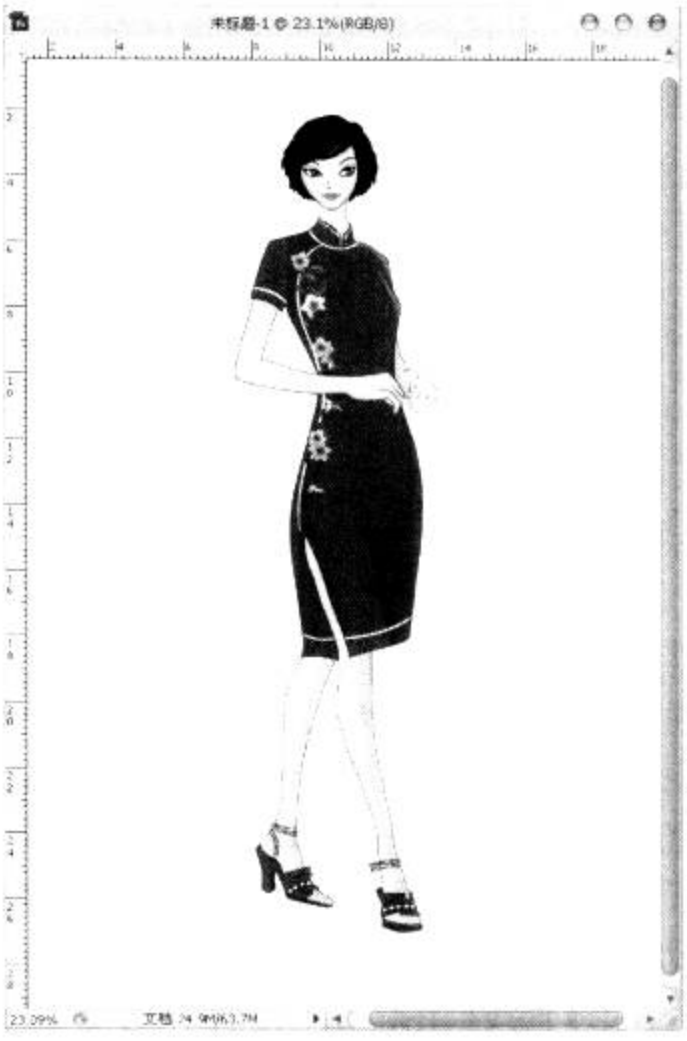


图 7-64



图 7-65

7.7 色彩调和表现法

“色彩调和表现法”是时装画中装饰性比较强的一种方法。这个案例是底色和图案不同色调的调和。

数字化“色彩调和表现法”服装效果图的绘制程序是：图纸的设置、绘制比例线、绘制人体、绘制服装、色彩填充、修饰效果等步骤，下面将详细进行介绍。

数字化“色彩调和表现法”服装效果图如图 7-66 所示。

图纸的设置请参照 7.1 节中图纸的设置方法。

一、绘制比例线

单击钢笔工具，绘制一条水平直线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，复制另一条直线，按相应的距离形成 9 头比例线，总高度是 180mm（见图 7-67）。



图 7-66

图 7-67

二、绘制人体

1．单击钢笔工具，在框架中间绘制一条竖向直线到底边，作为人体重心线。单击椭圆工具，在最上一格绘制一个竖向椭圆。单击钢笔工具，在第二格中上部绘制一条横向直线，作为肩线。选中直线，通过【变换】对话框，再制一条直线，将该直线垂直移动到第三格下部，作为腰线。再制一条直线，将该直线垂直移动到第四格下部，作为臀位线。新建“图层 1”，单击路径选择工具，选中相应的路径，并将路径用红色描边（见图 7-68）。

2．单击钢笔工具，绘制两个对顶的梯形，形成人体直线框图。在“图层 1”的基础上，利用路径选择工具，选中相应的路径，将路径用红色描边（见图 7-69）。

3．单击添加锚点工具，在人体直线框图的基础上，分别将有关直线转换为曲线并修画相关曲线。单击钢笔工具和锚点工具，绘制发型和面部五官的轮廓路径，使其形成美观的人体。新建“图层 2”，将其命名为“人体”，单击路径选择工具，选中相应的路径，将路径用红色描边，并删除“图层 1”（见图 7-70）。

三、绘制服装

1．在人体基础上，新建一个图层，将其命名为“线稿”。单击画笔工具，选择好画笔大小和画笔的颜色，按照现有图样或预想图样，在“线稿”图层上绘制上衣、裙子、鞋子等服装、服饰，在绘制过程中，要将每一个部分都形成封闭图形，或该部分的周围线条要交叉。同时绘制脸部、手部、腿部等暴露在服装外面的部位（见图 7-71）。

2．选中“人体”图层，按 Delete 键，删除红色人体（见图 7-72）。

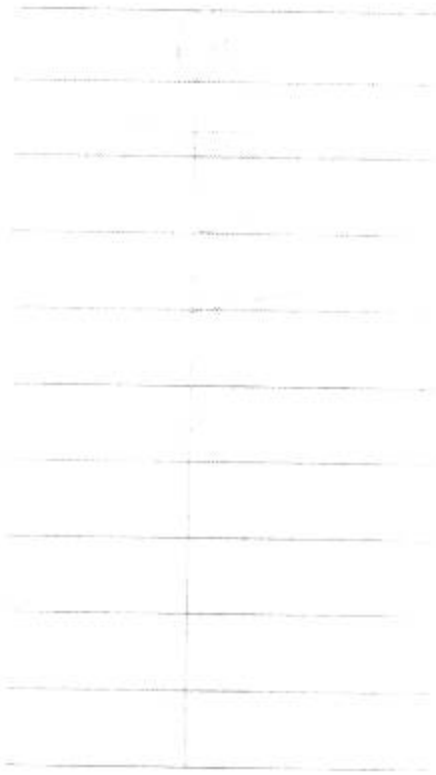


图 7-68



图 7-69

图 7-70



图 7-71



图 7-72

四、服装色彩填充

为了修改方便，下面每填充一个部位的颜色，都要新建一个图层，并对图层进行重命名，写上各部位的名称，这样就不会混乱，也不会影响其他图层。

新建一个图层，将图层名称修改为“上衣”。然后单击“线稿”图层，单击魔棒工具选中上衣的部分，在调色板上选中适当的颜色，单击油漆桶工具，在“上衣”图层上填充颜色，或者按快捷键 Alt+Delete 填充前景色。利用同样的方法，将其他部位都填充上相应的颜

色（见图 7-73）。

五、修饰效果

单击画笔工具，在服装内部分别绘制不同形态和不同颜色的图样（见图 7-74）。



图 7-73



图 7-74

7.8 材料填充表现法

“材料填充表现法”是时装画中常用的一种方法。其容易掌握、修改方便、表现真实，尤其适合设计相同材料的色彩系列时，非常便捷。

数字化“材料填充表现法”服装效果图的绘制程序是：图纸的设置、绘制比例线、绘制人体外形、绘制服装、材料填充等步骤，下面将详细进行介绍。

数字化“材料填充表现法”服装效果图如图 7-75 所示。

图纸的设置请参照 7.1 节中图纸的设置方法。

一、绘制比例线

单击钢笔工具，绘制一条水平直线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，复制另一条直线，按相应的距离形成 8 头比例线，总高度是 160mm（见图 7-76）。

二、绘制人体外形

单击钢笔工具，绘制人体的头部、手臂、胸部、腰部、臀部、下肢等轮廓路径，完成人体外形的绘制。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并使其人体线条更加圆滑，形成美观的人体。新建“图层 1”，单击路径选择工具，选中相应人体外形轮廓的路径，将路径用红色描边（见图 7-77）。



图 7-75

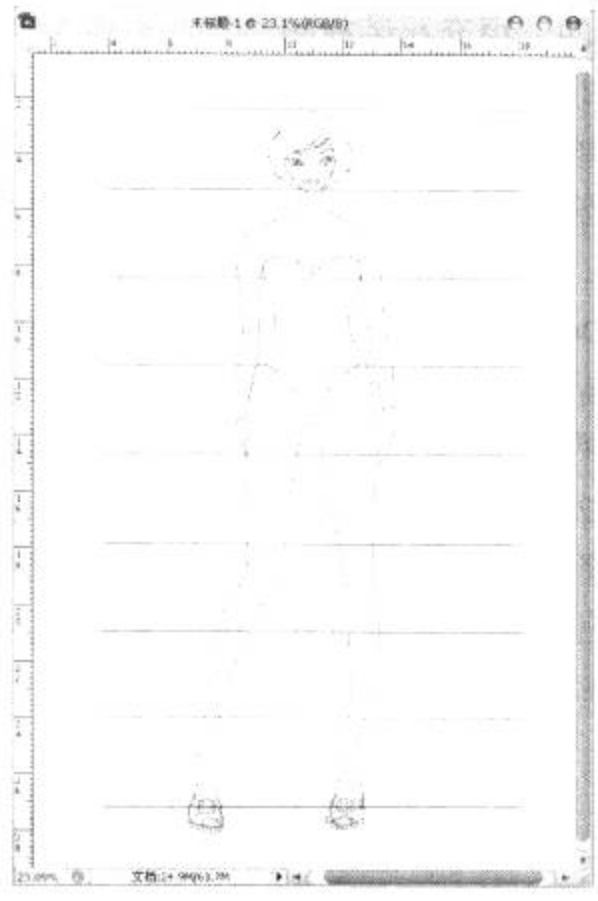


图 7-77

三、绘制服装

1．在人体基础上，单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，绘制服装的轮廓路径。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，并适当调整服装图形。新建“图层 2”，并将其命名为“线稿”图层。单击路径选择工具，选中服装轮廓的路径，将路径用黑色描边（见图 7-78）。

2．单击“图层 1”，将其拖到删除图层按钮上，将其删除，只保留黑色人体和服装（见图 7-79）。



图 7-78



图 7-79

四、填充服装材料

1. 新建一个图层，将图层名称修改为“风衣”，然后单击“线稿”图层，单击魔棒工具，选中风衣部分，在调色板上选中蓝色，单击油漆桶工具，对“风衣”图层填充颜色，或者按快捷键Alt+Delete填充前景色。利用同样的方法，绘制风衣的暗部路径，并将皮肤、头发部位等都填充上相应的颜色，使效果图的立体感更强（见图7-80）。

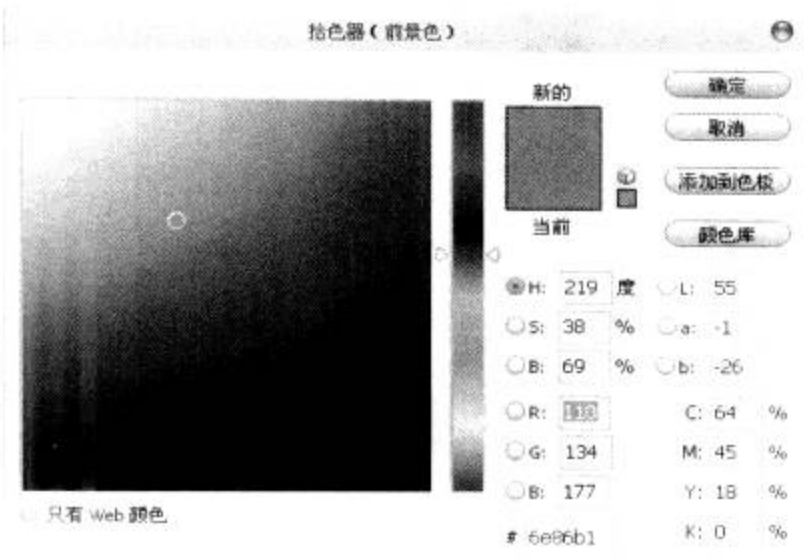


图7-80

2．选中“风衣”图层，然后选择【滤镜】→【纹理】→【纹理化】命令，弹出【纹理化】对话框。进行数值设置，单击【确定】按钮（见图7-81）。

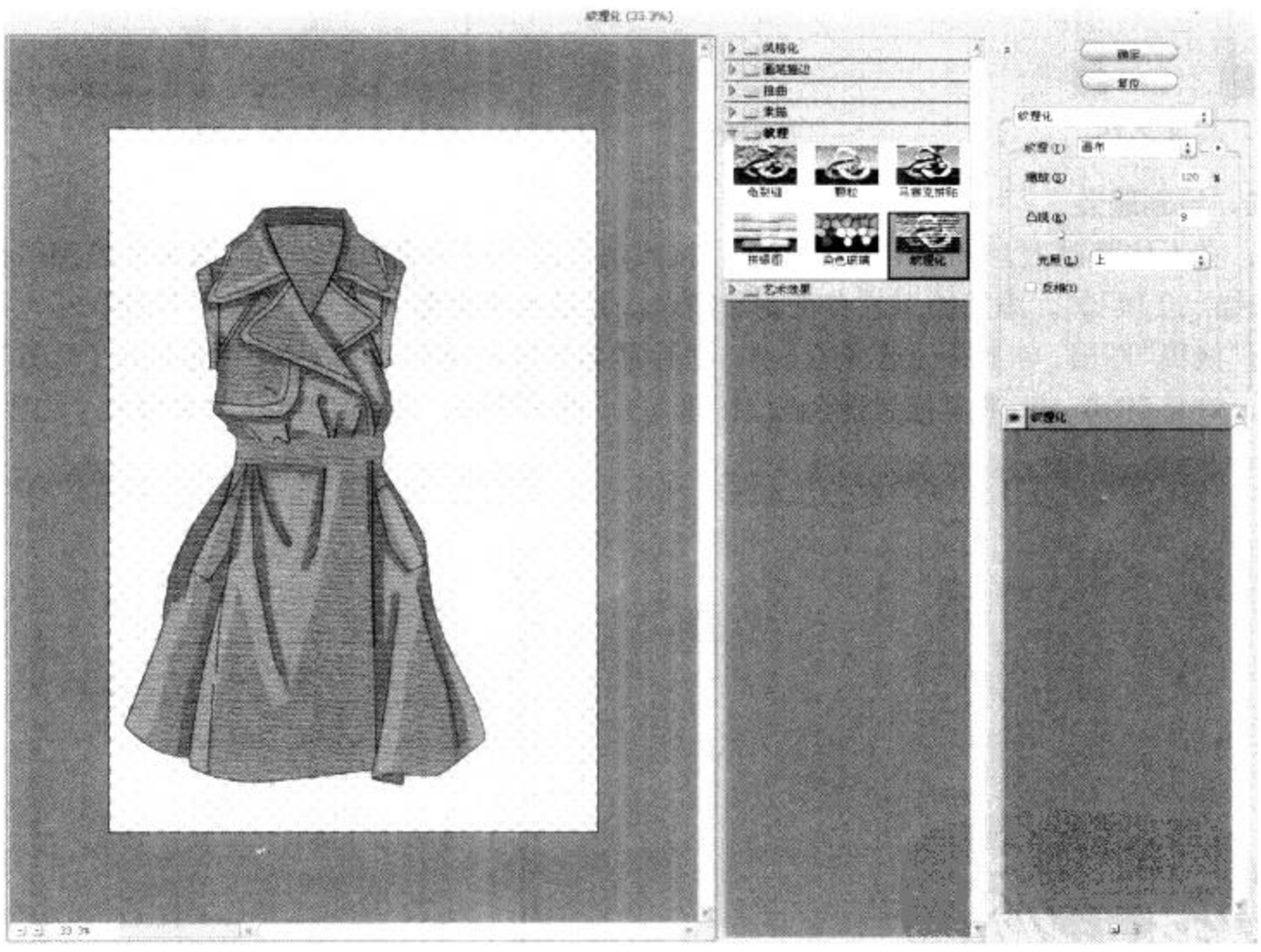


图7-81

设置后的效果如图7-82所示。

3．选择图层蒙版，制作裙子下摆的花纹图案效果（见图7-83）。

4．将花纹图案拖动到人体上，使其可以覆盖裙子下摆服装（见图7-84）。

5．在“图层”面板上，去除“花纹图案”图层的指示图层可见性，再在“线稿”图层上单击魔棒工具，选中需要制作的服装部分（见图7-85）。



图 7-82



图 7-83



图 7-84



图 7-85

6．选中“花纹图案”图层，并恢复该图层的指示图层可见性，选择【图层】→【图层蒙版】→【显示选区】命令（见图 7-86）。

添加图层蒙版后的效果图如图 7-87 所示。



图 7-86



图 7-87

五、不同服装材料的填充效果

不同服装材料的填充效果如图 7-88 所示。



图 7-88（续）



图 7-88

7.9 裘皮大衣效果图的绘制

中长女式裘皮大衣款式简洁大方，色彩稳重富丽，效果高贵文雅，体现了成熟女士的风韵。其绘制技法要点是利用软件的位图创造性功能制作裘皮图样，然后将裘皮图样填充到服装和服装部件内部。

数字化裘皮大衣效果图的绘制程序是：绘制比例线、绘制人体骨架、绘制人体、绘制服装、制作并填充裘皮效果、绘制腰带和鞋子等，下面将详细进行介绍。

数字化裘皮大衣效果图如图 7-89 所示。

一、绘制比例线

单击钢笔工具，绘制一条水平直线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，复制另一条直线，按相应的距离形成 9 头比例线，总高度是 180mm（见图 7-90）。

二、绘制人体骨架

单击钢笔工具，在框架中间绘制一条竖向直线到底边，作为人体重心线。单击椭圆工具，在最上一格绘制一个竖向椭圆。单击钢笔工具，在第二格中上部绘制一条横向直线，作为肩线。按住 Alt 键，单击路径选择工具，再单击直线并拖动直线，再制一条直线，将该直线垂直移动到第三格下部，作为腰线。新建“图层 1”，单击路径选择工具，选中相应的路径，并将路径用红色描边（见图 7-91）。



图 7-89

图 7-90

三、绘制人体

单击钢笔工具，绘制人体直线框图。新建“图层 2”，单击路径选择工具，选中相应的路径，将路径用红色描边（见图 7-92）。

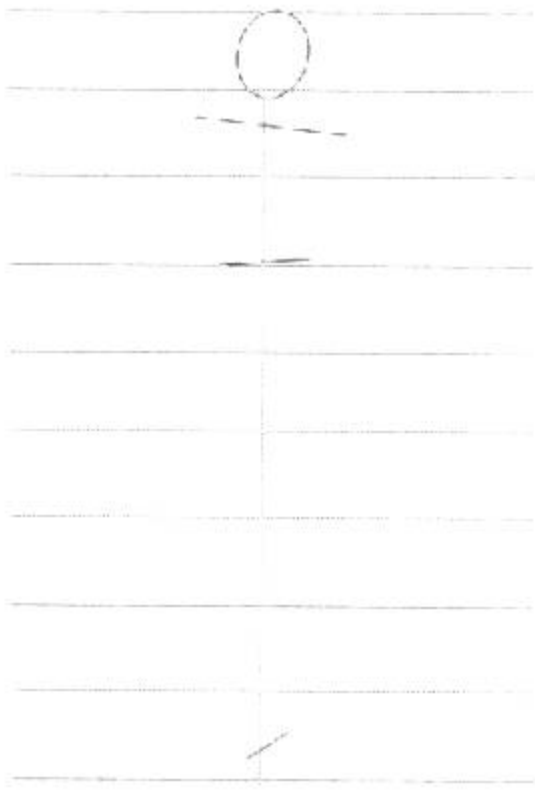


图 7-91

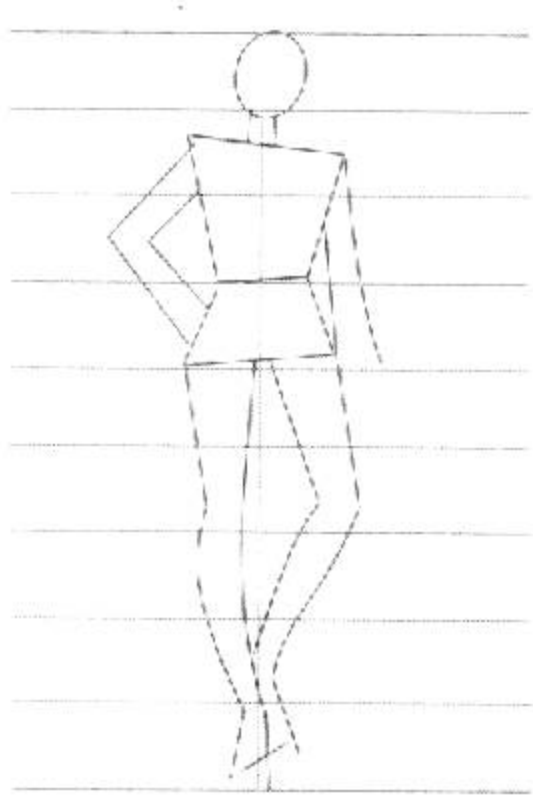


图 7-92

四、绘制服装

在人体基础上，单击钢笔工具，按照现有图样或预想图样，绘制衣服、裙子、鞋子等服装、服饰的轮廓路径，并将头发、脸部、手部、腿部等部位完善。单击橡皮擦工具，将不理想的地方擦除

掉。新建一个图层，将其命名为“线稿”，并用黑色进行描边。删除“图层 1”和“图层 2”（见图 7-93）。

五、制作并填充裘皮效果

1．制作裘皮效果图片：参照前述裘皮效果的制作方法，制作裘皮材料图片（见图 7-94）。



图 7-93



图 7-94

2．将裘皮材料拖动到人体上，使其可以覆盖服装（见图 7-95）。

3．在“图层”面板上，去除“裘皮材料”图层的指示图层可见性，再在“线稿”图层上单击魔棒工具选中需要制作的服装部分（见图 7-96）。

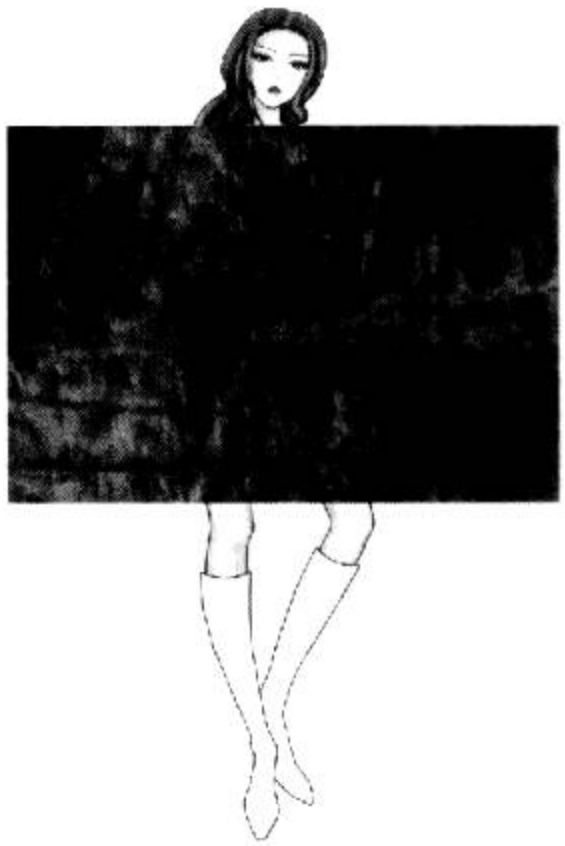


图 7-95

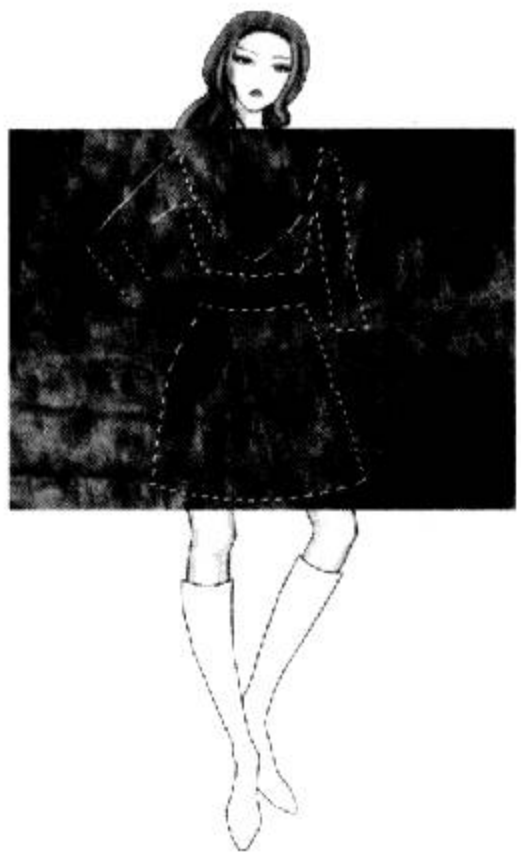


图 7-96

4．选中“图层 4”，并恢复该图层的指示图层可见性，选择【图层】→【图层蒙版】→【显示选区】（见图 7-97）。

添加图层蒙版后的效果如图 7-98 所示。

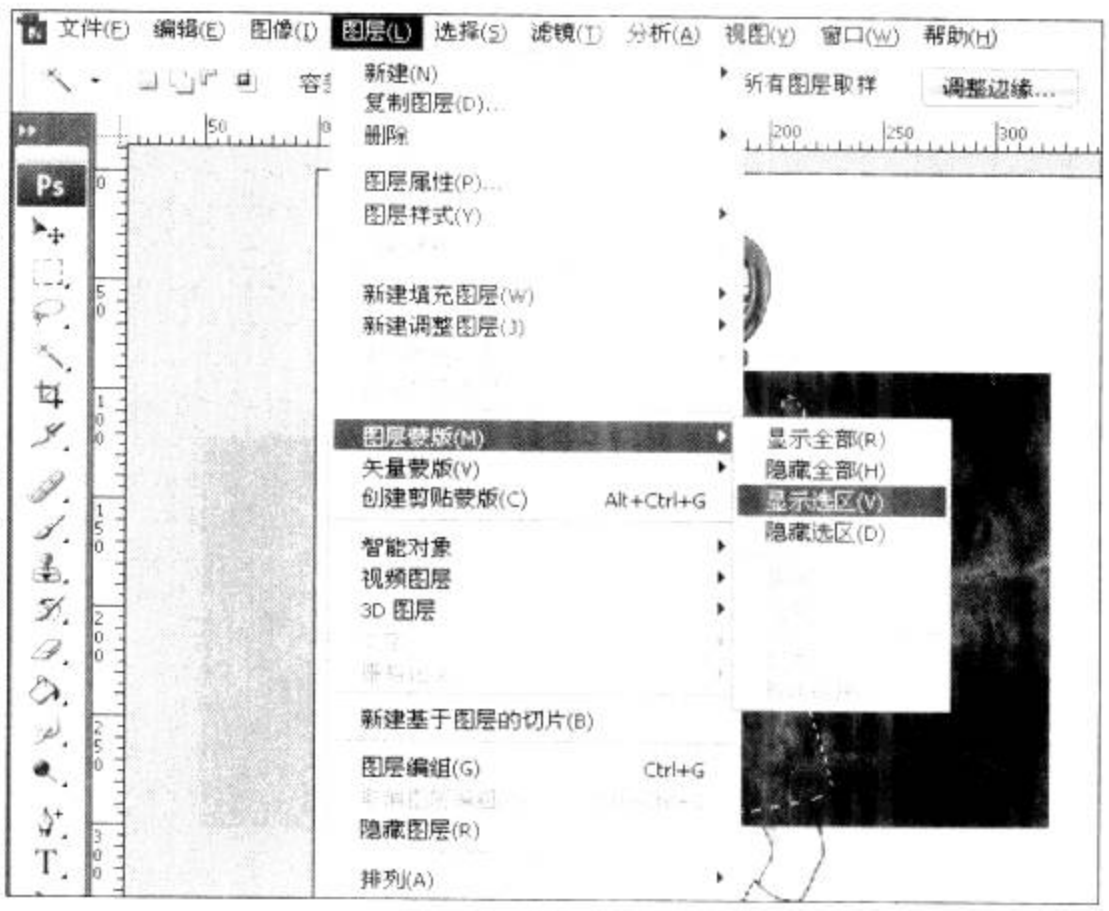


图 7-97



图 7-98

5．新建一个图层，单击魔棒工具选中服装的领子部分，为其填充颜色。单击画笔工具，选择好画笔大小和画笔颜色，画出领子毛绒的暗部和亮部的颜色（见图 7-99）。单击涂抹工具，调整好画笔的大小，在领子的部位进行涂抹，涂抹出毛绒的效果（见图 7-100）。按上述的方法，绘制衣袖的毛绒（见图 7-101）。



图 7-99

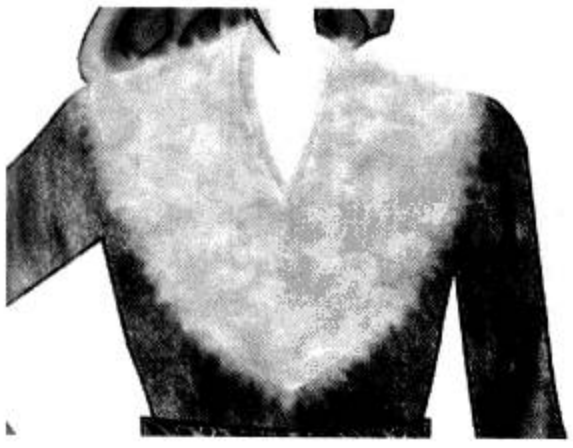


图 7-100

六、绘制腰带和鞋子，完善效果图

按照上述绘制裘皮服装的方法，将选好的蛇纹图样的材料利用添加蒙版的方法，完成腰带和鞋子的绘制（见图 7-102）。



图 7-101



图 7-102

7.10 皮革服装效果图的绘制

皮革服装效果图如图 7-103 所示。

一、绘制人体和服装

单击钢笔工具，绘制人体的头部、手臂、上衣、裙子、鞋子、手袋等轮廓路径，完成人体外形的绘制。单击添加锚点工具，添加锚点或右击删除锚点，使其人体线条更加圆滑，形成美观的人体。新建“图层 1”，并将图层重命名为“线稿”。单击路径选择工具，选中相应轮廓的路径，将路径用黑色描边（见图 7-104）。

二、填充效果

1．新建一个图层，将图层修改为“皮革”，然后单击“线稿”图层，单击魔棒工具选中皮革，在调色板上选中相应颜色，利用油漆桶工具在“皮革”图层上填充颜色，或者利用快捷键 Alt+Delete 填充前景色。利用同样的方法，绘制皮革的暗部和高光路径，并填充相应的颜色，使效果图立体感更强（见图 7-105）。

2．利用同样的方法，绘制皮肤、头发部位轮廓路径，都填充上相应的颜色。参照前述图层蒙版效果的制作方法，选中不同的布料图案进行填充。选择【图层】→【图层蒙版】→【显示选区】命令。添加图层蒙版后的效果如图 7-1106 所示。



图 7-103



图 7-104



图 7-105



图 7-106

3．选中“皮革”图层，选择【滤镜】→【纹理】→【染色玻璃】命令，弹出【染色玻璃】

对话框，参数设置如图 7-107 所示，皮革面料的效果如图 7-108 所示。

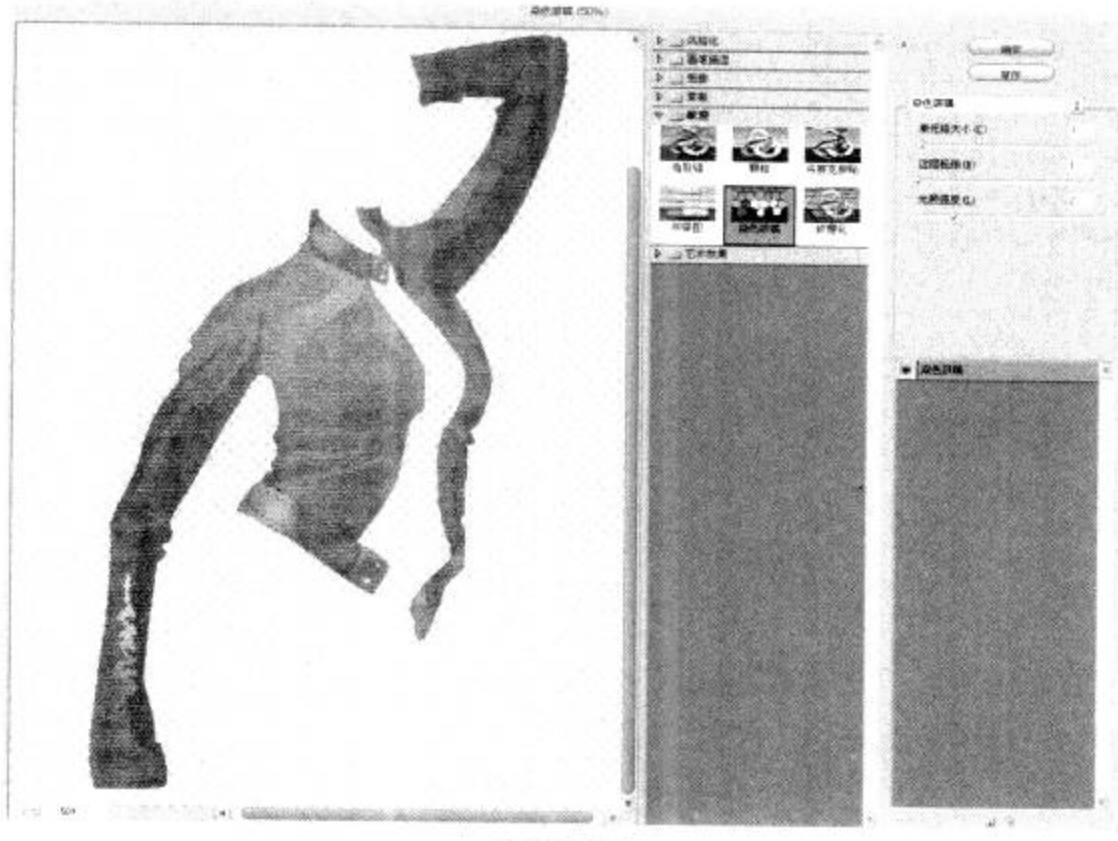


图 7-107

4．选中“皮革”图层，选择【图像】→【调整】→【色相/饱和度】命令，弹出【色相/饱和度】对话框，分别调整色相、饱和度、明度，其他设为默认设置即可，单击【确定】按钮，皮革面料的效果如图 7-109 所示。



图 7-108



图 7-109















ISBN 978-7-115-22065-3

封面设计　胡萍丽

分类建议：轻工/纺织
　　计算机/图形图像/ Photoshop
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-22065-3

定价：42.00 元（附光盘）